AÑO 3 NÚMERO 17 OCTUBRE 2014

BONUS STAGE MAGAZINE

REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

Especial



ANÁLISIS

- Alex Kidd in Shinobi World (Master System)
- Ecco Jr (Mega Drive)
- Dragon Ball Z Supersonic Warriors (GBA)
- Teenage Mutant Ninja Turtles (NES)
- The Magical Quest (SNES)
- Rayman (PlayStation)
- Pitfall: Beyond the Jungle (GB Color)

REVISIÓN

Wreck-It Ralph



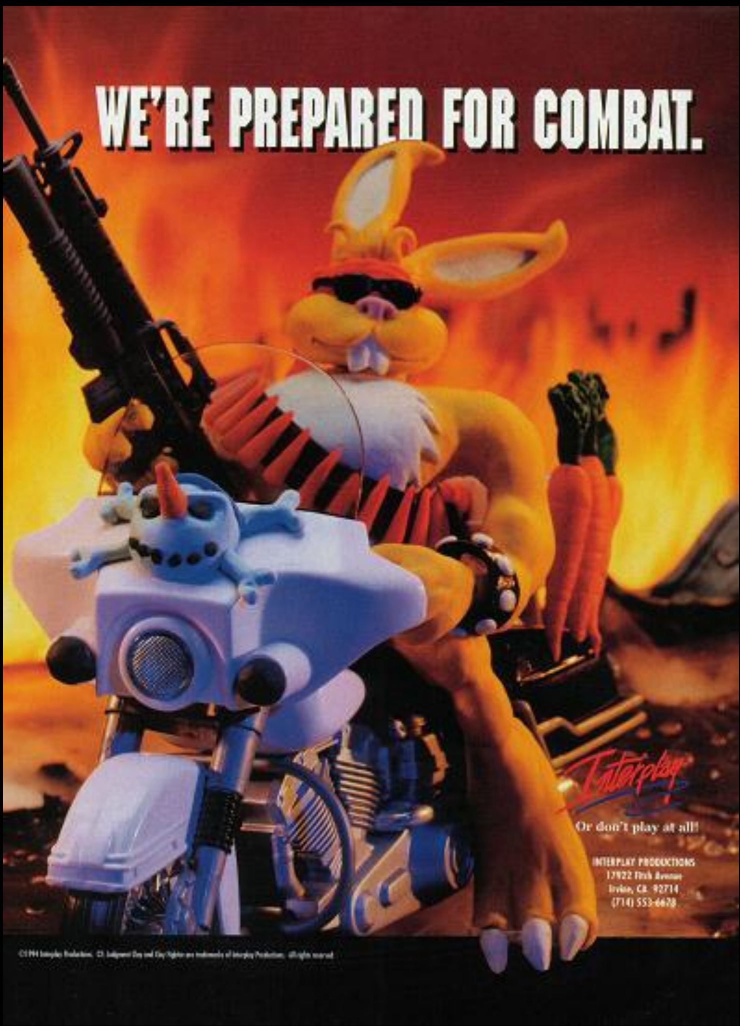
PERIFÉRICO

64 DD



Número 17 – Octubre del 2014

INDICE



Maquetación: Skullo

EDITORIAL



Bienvenidos al número 17 de Bonus Stage Magazine, un número que nos recuerda nuestros 3 años de antiguedad, pues fue en Octubre del 2011, cuando esta revista empezó a dar sus primeros pasos, lanzándose el primer número (aquel mítico Especial Punch Out!) entre Octubre y Noviembre de ese año.

Así que estamos de celebración ¡Gracias a Todos!

Como muchos habrán visto por la portada, este número tiene un especial dedicado a la saga *Clayfighter*, principal exponente del estilo Claymotion en los juegos de los 90 y uno de los muchos juegos de lucha que salieron tras la fiebre de *Street Fighter II.*

Sabemos que muchos de vosotros no sentiréis una gran alegría al ver que dedicamos el especial de este número a esa saga en lugar de a alguna más popular, pero desde Bonus siempre hemos creído que no hay nada malo en dedicar algún especial a cosas que no sean excesivamente populares, pues así es más fácil sorprenderos y dar a conocer juegos o datos que quizás desconocéis.

En el resto de páginas encontrareis las secciones de siempre: unos cuantos **Análisis** (esta vez son 7, hacía tiempo que no poníamos tantos), **Visión Periférica** (dedicada a un periférico que "nació muerto"), **Medalla de Plata** (protagonizada por un pequeño mono conocido por todos) **Revisión** (donde se comentará una película que, pese a no ser una adaptación de videojuegos, tiene mucho que ver con ellos) la minisección de **Pausatiempos** y una **Entrevista** a los desarrolladores de juegos indies, Electroplasmatic Games.

Sé que muchos echareis de menos la sección **Made in China**, que no ha sido incluida en este número por falta de tiempo, pero no temáis, volverá en los siguientes.



Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades de la revista y el blog de **Bonus Stage Magazine**: https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis leyendo este número, tanto como nosotros haciéndolo.

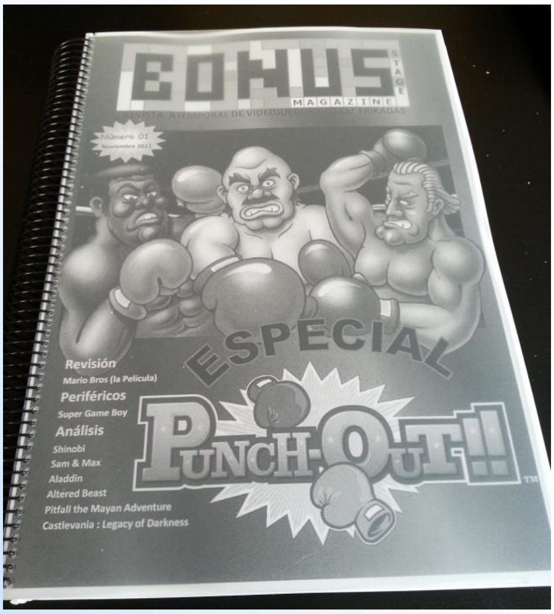
Skullo

BONUS EN PAPEL

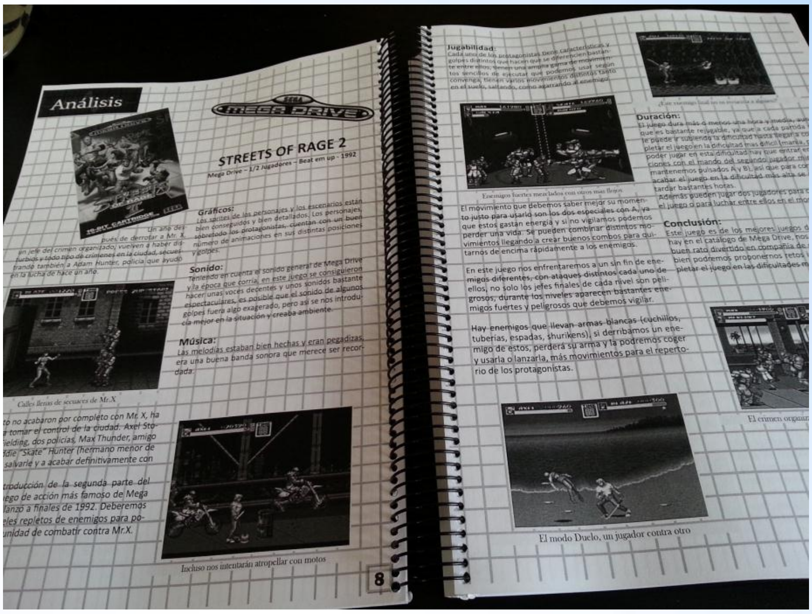
Aunque son innegables las ventajas que tiene una publicación digital en PDF, en Bonus Stage Magazine hemos fantaseado en muchas ocasiones con la idea de “como seria si se publicase en papel”. Luego la realidad nos vuelve a poner los pies en el suelo y seguimos como siempre.

Pues bien, **Kysox**, un compañero del foro El Otro Lado, también debió pensar lo mismo cuando decidió imprimir los primeros 10 números de esta revista y encuadernarlos en un único tomo de casi 500 páginas. Debido a que resultaba mucho más económico, decidió hacerlo en blanco y negro, y el resultado final ha sido muy satisfactorio.

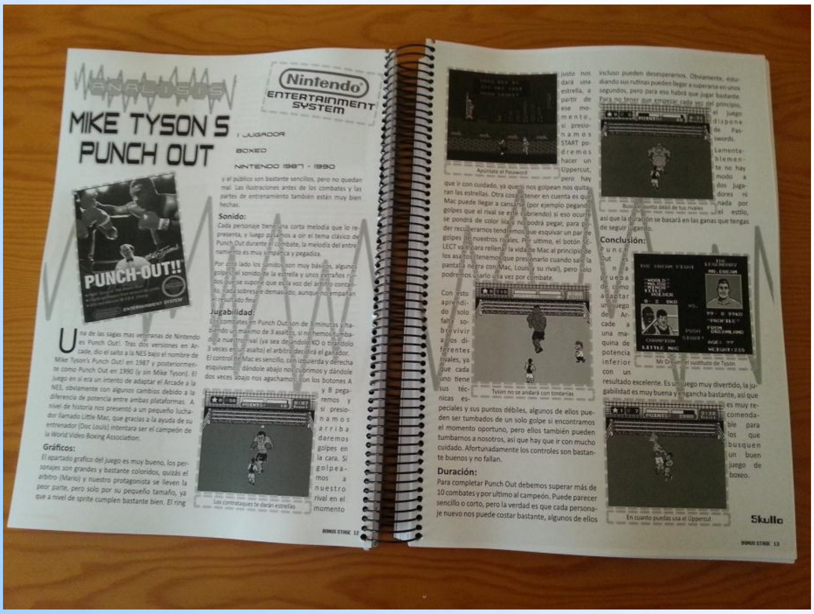
Debido a la ilusión que nos ha hecho que nos enviase las fotos de cómo quedó el resultado, hemos decidido compartirlas con vosotros en la revista, aunque seguro que muchos ya habéis visto estas imágenes en nuestro Facebook.



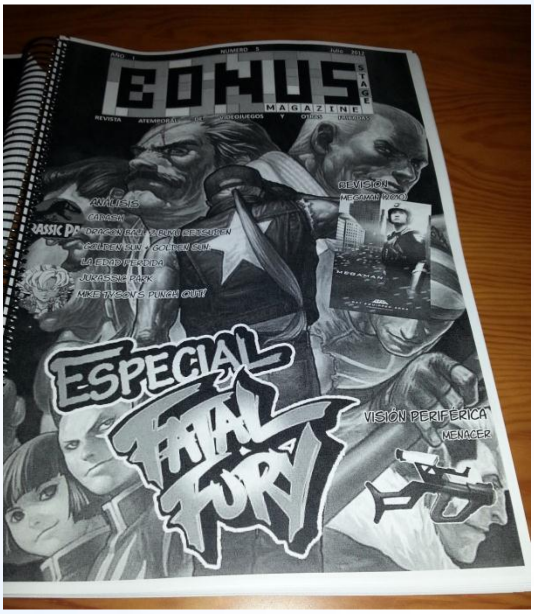
Portada del primer número



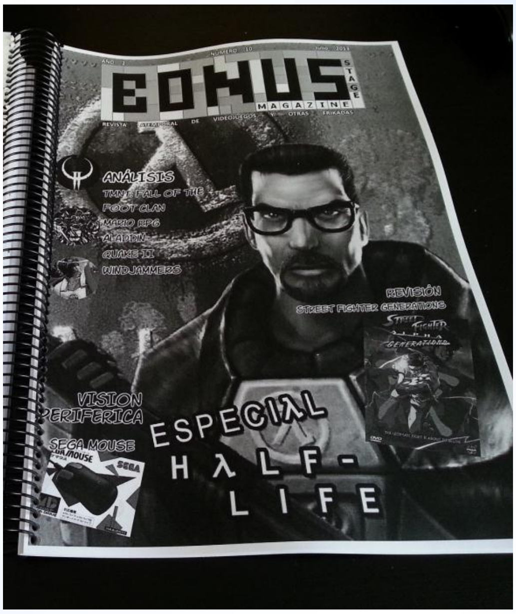
Nuestros primeros análisis, con fondo de cuadrícula “a lo Master System”

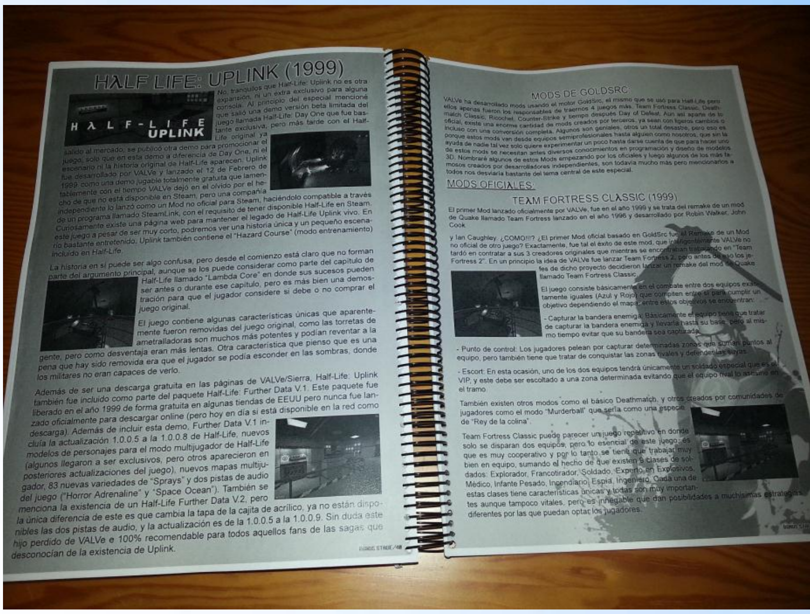


Los análisis, tras el cambio de diseño que hubo en el número 03

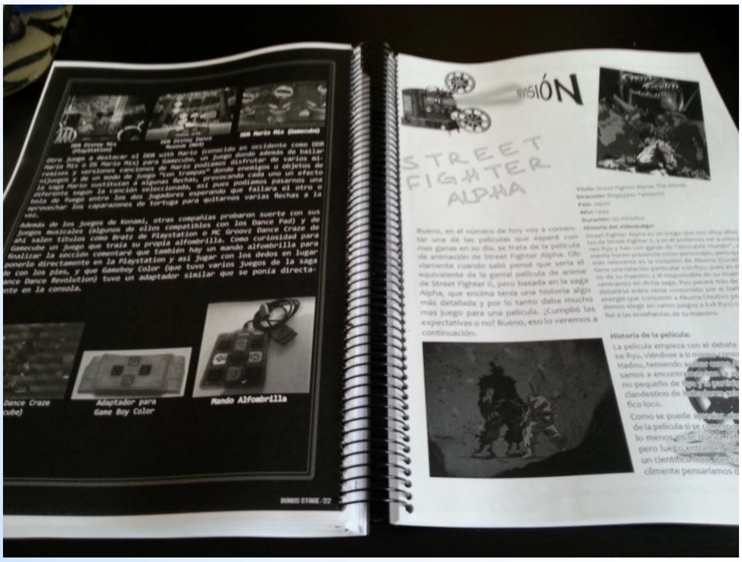


Portada del número 05, especial *Fatal Fury*





Especial *Half-Life*, la saga más "moderna" que hemos comentado (de momento)



Periféricos y películas



Casi 500 páginas de videojuegos retro



***Renegade*, *River City Ransom*, *Dodge Ball*, *Nintendo World Cup*, todo tiene cabida en el especial Kunio Kun de nuestro número 08**

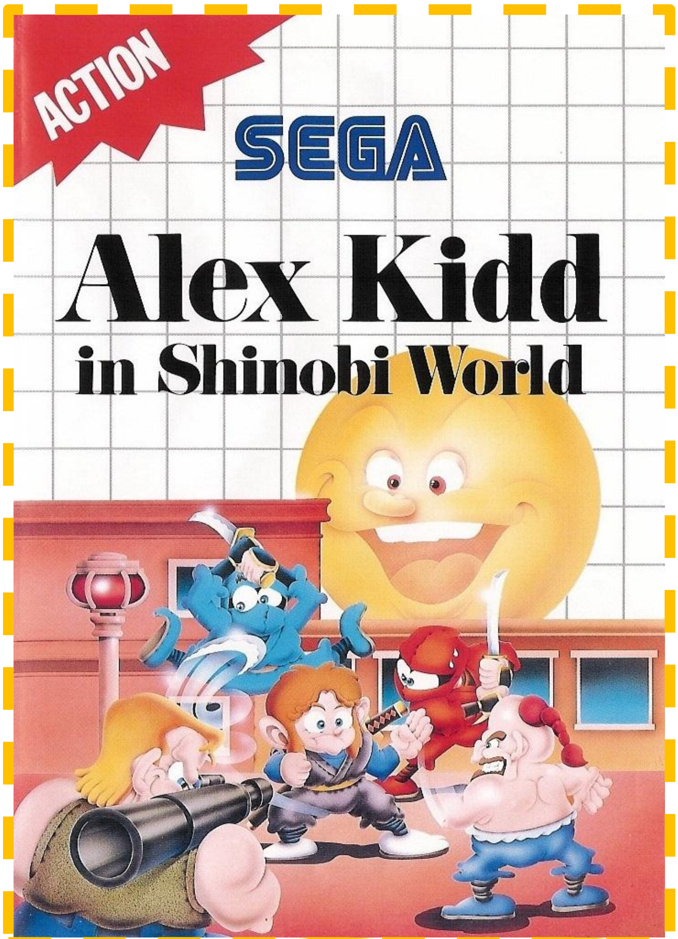
Y bueno, si alguien se anima a hacer lo mismo, ya sabe que nos puede enviar sus fotos a nuestro mail, estaremos encantados de ponerlas en Facebook o en la revista.

BonusSM@hotmail.com

Skullo

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

1 Jugador – Plataformas/Acción – SEGA 1990



Estábamos llegando a los 90 cuando SEGA anunció un juego llamado *Shinobi Kun*, donde veíamos a una especie de niño ninja en un juego que parodiaba a *Shinobi*. Pasó el tiempo y ese juego terminó convirtiéndose en un juego de Alex Kidd, concretamente en el que cerraría la saga del personaje.

Así pues, la última aventura que vivimos con Alex Kidd los occidentales (pues este juego no se lanzó en Japón) es una mezcla de su propia saga con la de *Shinobi*, dando como resultado un juego muy divertido y simpático. Es una pena que Sega no continuase con este concepto ¿no os habría gustado ver a Alex Kidd en el mundo de Sonic o Ecco the Dolphin?

La Historia del juego nos cuenta, como un malvado enemigo regresa para secuestrar a la novia de Alex, quien recibirá poderes ninja para poder recuperarla y traer la paz al mundo.



Pantalla de título

Gráficos

Los escenarios y los enemigos son una especie de versión caricaturizada de lo que nos encontramos en Shinobi, lo cual le da un aspecto muy simpático. El colorido de los escenarios es bastante correcto y los sprites en general son muy graciosos, al menos la mayoría de ellos. Destacaría los enemigos finales, por tener diseños bastante graciosos y extraños.

De hecho el primer jefe aguarda cierto parecido con Mario, y es que como muchos recordarán, en este juego se iba a incluir una parodia a la mascota de Nintendo, siendo el jefe del primer mundo un Super Mario con armadura llamado Mari Oh. Aunque al final Sega no se atrevió a hacer la parodia, pero ese enemigo sigue pareciéndose a Mario, sobre todo

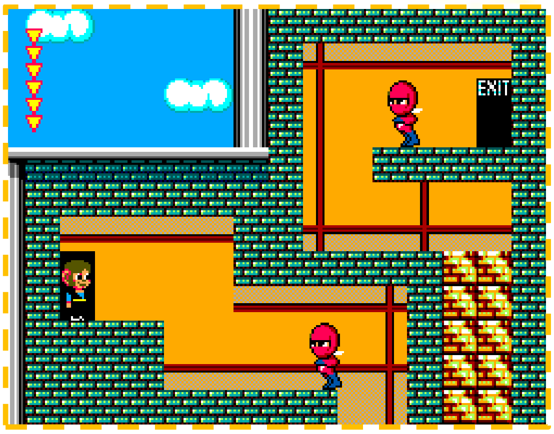
cuando lo golpeamos, vemos que encoge de tamaño y nos lanza bolas de fuego. Otro homenaje de Mario se encuentra en los últimos niveles donde vemos a los míticos Thwomps (las piedras cuadradas que caen del techo en Super Mario Bros 3 y Super Mario World) al estilo “Shinobi”.



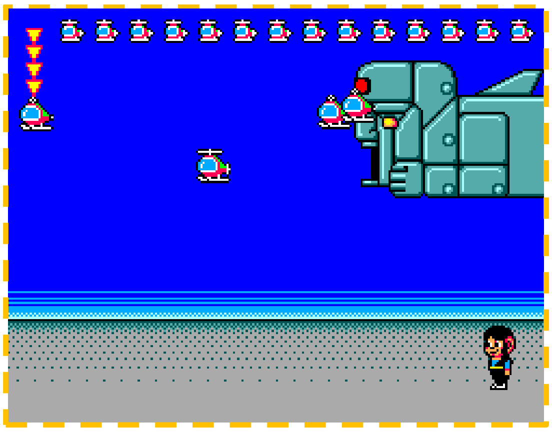
Homenaje a los Thwomps de Mario

Sonido

Las melodías son muy agradables y animadas, buscando un equilibrio entre Shinobi y Alex Kidd, no están nada mal, pero me habría gustado mucho escuchar el tema principal de Alex Kidd in Miracle World al estilo Shinobi.
Los efectos son bastante correctos, no hay muchos pero si los suficientes para aportar variedad, por ejemplo cuando golpeamos algo metálico (como el arma de un enemigo) suena un sonido metálico, y cuando golpeamos a un enemigo suena otro totalmente distinto.



Enemigos “Made in Shinobi”

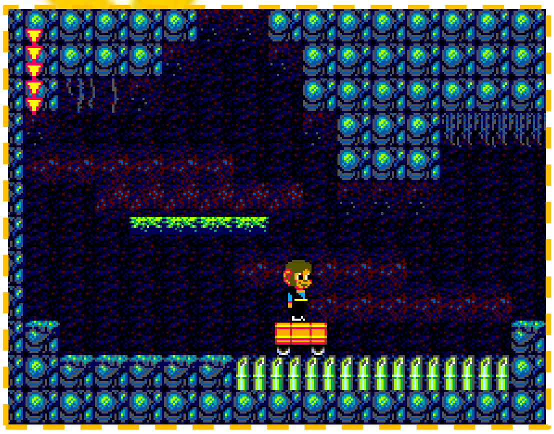


Uno de los Jefes es una horda de helicópteros

Jugabilidad

Los controles son muy sencillos inicialmente, Alex puede saltar y pegar con la espada, pero cuando vamos avanzando nos damos cuenta nuestro personaje tiene algunas habilidades más, por ejemplo si apretamos el botón de ataque mientras estamos agarrados a farolas y tubos, Alex empezará a girar a toda velocidad y se lanzará volando como si fuese una bola de fuego. Otra habilidad muy útil será la de saltar y rebotar de pared en pared.

Las diferentes partes del juego nos irán exigiendo cierto control en esas habilidades, y por fortuna los controles responden muy bien.



Cuidado en las zonas de vagoneta

Al contrario de lo que sucedía en otros juegos de Alex Kidd, en este no moriremos al primer golpe, de hecho empezamos la aventura aguantando 3 golpes, que pueden ser recuperados y aumentados consiguiendo corazones que encontraremos por el nivel.



Vale la pena buscar las mejoras para el arma

Otros ítems nos potenciarán el arma, o nos darán un arma nueva que ataca a distancia y en contadas ocasiones encontraremos un ítem que le da a Alex la posibilidad de convertirse en tornado por un breve periodo de tiempo.
Conviene comentar que jugablemente, el juego está mucho más enfocado en parecerse a *Shinobi*, que a *Alex Kidd.*



Los escenarios son muy variados

Duración

El juego cuenta con 4 niveles, cada uno dividido en 3 fases, siendo la tercera un enfrentamiento con el enemigo final del nivel. Así que en total se podría decir que tenemos 8 fases y 4 jefes.

La dificultad está bien ajustada y una vez tengamos los controles dominados el juego no será "injusto" con nosotros, salvo quizás, algunas partes concretas. En caso de perder todas las vidas, podemos continuar, pero limitadamente. Es una lástima que el juego no disponga de un modo difícil o sea más largo, porque la duración es el único punto débil de este juego.

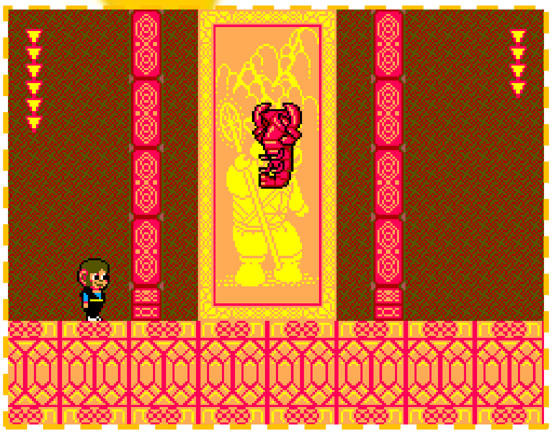
La única rejugabilidad que tiene es la de intentar conseguir todos los cofres que aparecen por el juego (algunos de ellos complicados de alcanzar) y el jugar partidillas cortas gracias a sencillo estilo arcade.



También habrá zonas de agua

Conclusión

Mezcla a *Alex Kidd con Shinobi*, añádele un par de parodias de *Mario Bros* y un pequeño homenaje a los bloques que desaparecen de los Megamanes clásicos y te sale este juego, que sin duda recomiendo. Eso sí, pese a su enorme calidad, tengo que decir que se me hizo muy corto y fácil, cosa que me sorprendió, pues los juegos de Alex Kidd no suelen ser tan sencillos de completar.



Robster la langosta es uno de los jefes a batir

Skullo

ANÁLISIS

MAGICAL QUEST
STARRING
MICKEY MOUSE

1/2 Jugadores –Plataformas – Capcom 1992

Aunque los videojuegos han creado personajes muy icónicos y populares, todos sabemos que usar personajes de películas o animación en un videojuego suele ser algo que te asegura la atención del público desde el primer momento. Los personajes de Disney siempre han sido muy solicitados en consolas clásicas, teniendo un montón de grandes juegos en diversas consolas.

En el caso de Mickey Mouse, podemos decir que sus juegos más conocidos dentro de la temática de esta revista son los que salieron para consolas de SEGA en lo que podríamos considerar la saga “*Of Ilusion*” y justo después vendrían los juegos de Super Nintendo que forman la saga conocida como “*Magical Quest*”. El segundo juego de esta saga también apareció para Mega Drive/Genesis y la trilogía completa volvió a ser lanzada unos años más tarde para Game Boy Advance con algunos añadidos.

En este análisis voy a comentar el primer título de la trilogía de Super Nintendo, que también es el más recordado de los tres, donde manejamos a un Mickey Mouse capaz de obtener diferentes disfraces mágicos que le otorgan habilidades especiales.

Gráficos

El estilo gráfico del juego es colorido y con un ligero “toque mágico”. Los escenarios son muy variados aunque bastante clásicos en este estilo de juego, pues recorreremos bosques, cuevas subterráneas, montañas, zonas en llamas, montañas heladas y el castillo del enemigo final.



Todos los escenarios tiene un colorido notable y un diseño muy agradable, algunos fondos son preciosos, otros simplemente cumplen con su función sin ningún alarde.

En cuanto al diseño de los personajes, son muy simpáticos, aunque algunos enemigos se repiten bastante en determinadas fases (como los soldados con armadura). En cada mundo nos enfrentaremos a un enemigo intermedio y a un enemigo final, todos con diseños basados en la fase que estemos completando. Algunos de estos enemigos usan las clásicas rotaciones o zooms “made in Super Nintendo” que están bastante bien resueltas, aunque a día de hoy no sorprendan demasiado.



Mickey lanzándole bloques al primer jefe



Podemos usar los tomates para volar

Sonido

Músicas aventureras, animadas y con bastante ritmo acompañan al juego. Como es común en estos juegos, el tema musical de cada nivel intenta enlazarse con la temática del mismo. Las músicas tienen mucha calidad, pero no son muy llamativas, quizás el primer tema sea el más pegadizo de todos, junto con el de las tiendas.

Los sonidos son bastante comunes, incluso diría que he escuchado alguno de ellos en otros juegos de plataformas de Capcom. No hay una excesiva variedad, pero no molestan ni desentonan.



Mickey mago en alfombra mágica

Jugabilidad

El control del juego es muy sencillo, hay un botón de salto (B) y uno para usar las habilidades de Mickey (Y) con los botones L y R seleccionaremos entre los diferentes disfraces y con el botón A los activaremos.

Cada traje tiene habilidades diferentes con lo cual tendremos que aprender a saber cual nos conviene usar en cada momento para facilitarnos el juego.

Mickey Mouse (sin traje) puede agarrar y lanzar bloques y enemigos, el traje de mago nos permite respirar bajo el agua, disparar (pudiendo cargar el disparo al estilo Megaman) y podemos usarlo para activar alfombras mágicas, el traje de bombero puede lanzar chorros de agua que sirven para matar enemigos, apagar fuego, mover bloques de piedra y crear plataformas en zonas heladas y el traje de escalador nos permite usar unos ganchos para trepar por diversas plataformas y agarrarnos a piedras, así como también agarrar enemigos o quitarles el escudo a los soldados para desprotegerlos. El traje de bombero y el de mago tienen una barra que nos indica cuánta agua/magia nos queda, así que tendremos que estar atentos para no gastarla toda.



Mickey bombero remojando al jefe

El control es bueno y muy sencillo con todos los trajes, salvo con el de escalador, que requiere un poco de tiempo para ser controlado. Pues cuando pulsamos Y Mickey lanza un gancho en diagonal hacia arriba, si pulsamos Arriba+Y lo lanzara de manera vertical y si pulsamos adelante+Y lo lanzará hacia adelante. Esto puede ser un poco confuso, pero el verdadero reto del traje de escalador es cuando tenemos que saltar y engancharnos a alguna piedra o plataforma mientras estamos en el salto, más de una vez acabaremos cayendo al vacío.

Afortunadamente el uso de los trajes es libre en muchos momentos, donde podremos usar el que más nos guste.



El control del escalador es mejorable



A veces se necesita un traje concreto

Duración

El juego tiene 6 mundos, cada uno de ellos dividido en varias fases cortas. La dificultad es bastante gradual y nunca llega a ser muy alta, aunque en los últimos mundos hay zonas donde podremos perder vidas con bastante rapidez.
Para facilitarnos el juego podemos buscar una serie de tiendas ocultas donde podremos gastar las monedas de oro para subir nuestra vida, aumentar la barra de magia y agua o comprar corazones, aunque la mayoría de cosas son bastante caras y necesitaremos haber obtenido muchas monedas. En algunas partes del juego también podremos encontrar corazones extra que aumentarán nuestro máximo de vida.



Es recomendable buscar las tiendas ocultas

Los enemigos intermedios y finales no son muy difíciles, aunque algunos de ellos nos exigen pensar un poco o usar un disfraz determinado, casi todos pueden matarse a pisotones en la cabeza. Obviamente, mientras más corazones extra hayamos encontrado, más fáciles serán las batallas contra los jefes.

El juego posee tres niveles de dificultad para que no se nos haga excesivamente fácil o difícil, pero no tiene ningún modo de juego extra, ya que el modo a 2 jugadores es por turnos, así que es idéntico al modo principal. La rejugabilidad del título es la misma que la de muchos juegos de plataformas, se basa en su sencillez y diversión, aunque quizás la búsqueda de tiendas y corazones ocultos pueda darle un poco de duración extra.



En los últimos niveles la cosa se complica

Conclusión

The Magical Quest Starring Mickey Mouse es un juego de plataformas que no sorprende en desarrollo, pero es muy divertido y variado, sobre todo por el hecho de poder usar cuatro versiones de Mickey con habilidades distintas. Se lo recomiendo a amantes de juegos de plataformas y del propio Mickey Mouse.

Skullo

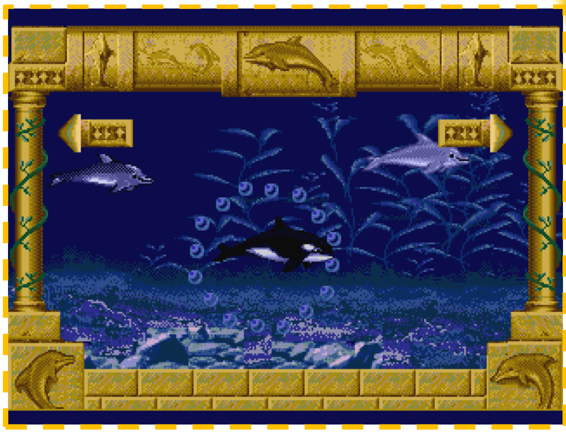
ECCO JR

1 Jugador – Educativo/puzle – Appaloosa Interactive 1995

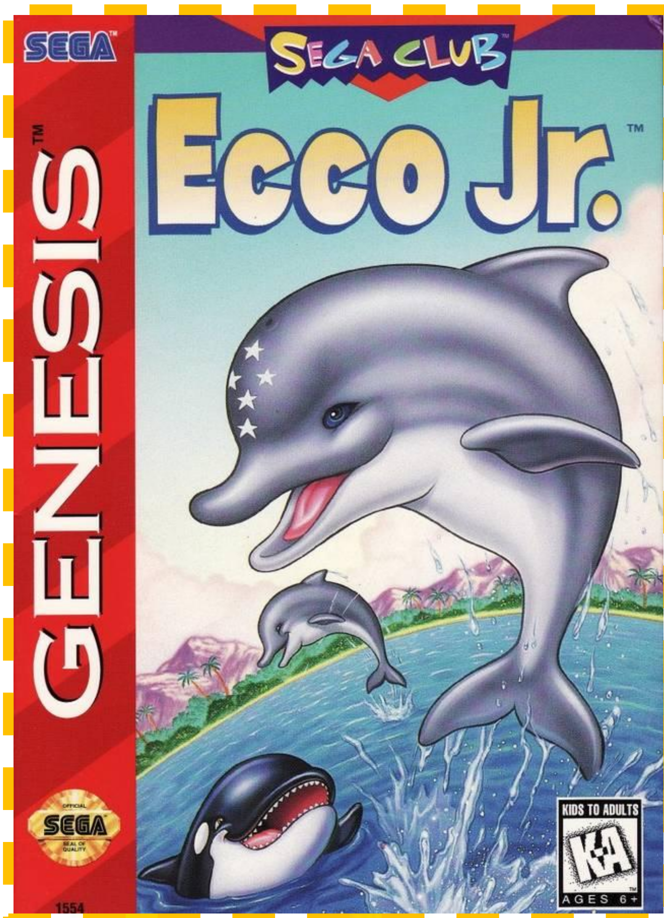
Ecco the Dolphin fue uno de los juegos más originales que aparecieron para el catálogo de la Mega Drive, su temática submarina y su desafiante dificultad eran sus dos señas de identidad. El juego tuvo algunas continuaciones dando lugar a una pequeña saga (que ya fue comentada en el **Especial Ecco The Dolphin** de nuestro número 07)

En esta ocasión voy a hablar de *Ecco Jr*, el juego más fácil y raro de la saga, pues su objetivo es el entretenimiento sin complicaciones y es que este juego está pensado para jugadores jóvenes e inexpertos, hasta el punto que tuvo una versión para Sega Pico (ya sabéis, la consola de Sega pensada para niños pequeños). Al contrario que las otras entregas de la saga, este título fue lanzado exclusivamente en Estados Unidos y Australia.

Por si a alguien le interesa, la historia de este juego es que Ecco quiere llegar a una zona llamada Endless Sea, donde vive la ballena gigante Big Blue, para hacerlo deberá superar una serie de pruebas.



Los tres protagonistas del juego

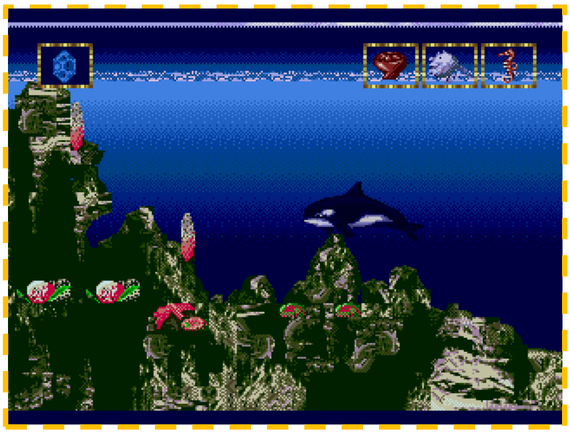


Gráficos

El apartado gráfico es bueno, o al menos casi tan bueno como en las entregas anteriores del delfín, salvo por el hecho de que ofrece algo menos de variedad, pues los escenarios se limitan a fondo marino y algo de tierra (nada de viajes en el espacio-tiempo).

Nuestros tres protagonistas (Ecco, una orca llamada Tara y otro delfín llamado Kitnee) tienen un sprite simpáticos, bien animado y suficientemente grande. El resto de la fauna marina también se ve muy bien, la mayoría de animales tienen colores llamativos que contrastan con los fondos, los cuales intentan aportar profundidad visual, pese a que a veces pequen de ser algo sosos.

Así que el juego se ve bien, muy similar a lo visto en otros juegos de la saga (quizás con un toque más infantil).



Controlando a la orca Tara

Sonido

Las melodías son muy tranquilas y relajantes (al menos la mayoría de ellas) la atmosfera de “tranquilidad submarina” no se rompe en casi ningún momento. Los sonidos buenos, pero muy escasos, pese a que cada personaje tiene un sonido propio, el resto de fauna marina es demasiado silenciosa de manera que los sonidos se limitan a las acciones que hagamos nosotros y poco más.



Resumen de la misión al principio del nivel

Jugabilidad

El control de Ecco (y el de sus 2 acompañantes) es bastante similar al de los otros juegos, podremos usar nuestro sonar para buscar los animales u objetos que necesitamos para completar la fase y también podemos aumentar la velocidad para poder dar grandes saltos fuera del agua o simplemente abarcar más distancia en menos tiempo.

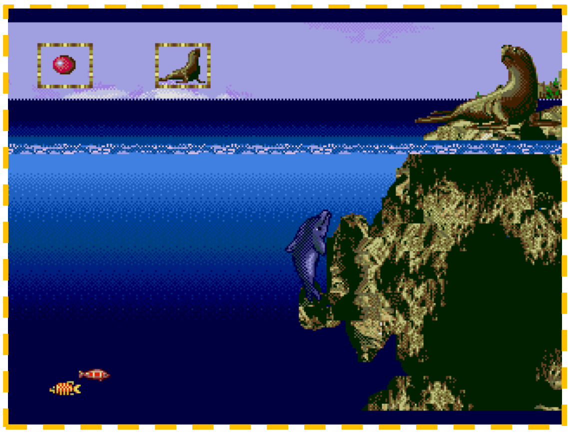


Llevando el caballito de mar junto a su madre

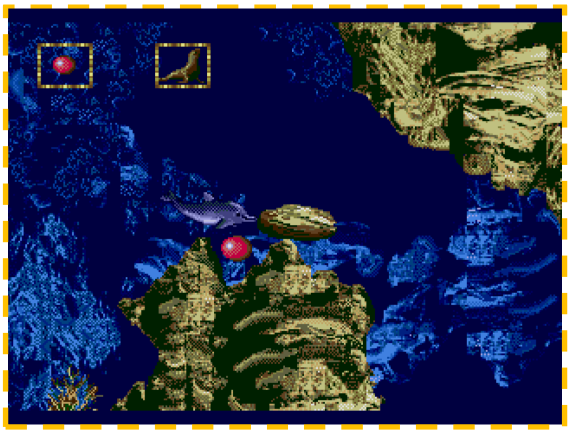
El desarrollo del juego es muy sencillo, al empezar la fase nos dirán cuál es nuestro objetivo, como por ejemplo buscar a una cría de caballito de mar y llevársela a su madre. Una vez tomemos el control de nuestro protagonista basta con ir usando el sonar para descubrir dónde está la cría y luego buscar a la madre para juntarlos, hecho esto se activará la salida del nivel.

Por si no hemos estado atentos a la explicación del principio, en la parte superior de la pantalla veremos unos dibujos que representan lo que hemos de buscar, así que podremos jugar de manera intuitiva.

La variedad de puzles y acciones es bastante limitada, casi todos los niveles se resumen a “busca esto y llévalo aquí” o “encuentra todos los que son de este tipo” sin embargo hay algunos niveles que aportan variedad, como en los que tenemos que “tocar” a uno de los otros delfines para pasarles “el señuelo” y luego dirigirnos a la salida a toda prisa antes de que el otro delfín nos atrape.



Nuesta misión: encontrar la pelota roja

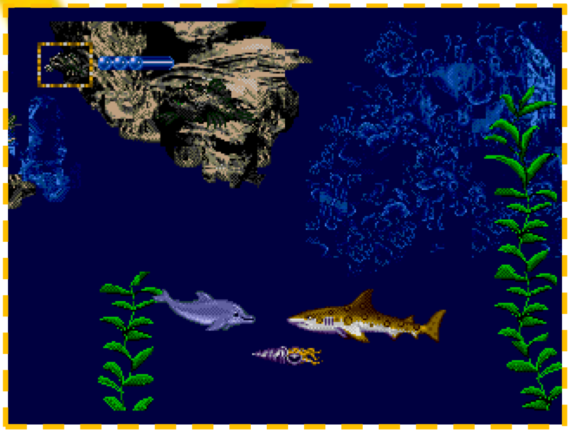


¡Pelota encontrada! Ahora a llevársela a su dueño

Duración

El juego consta de 18 fases y ninguna es especialmente difícil, así que os lo podéis pasar del tirón sin daros apenas cuenta. Si por algún motivo se os atraganta alguna fase, o no podéis seguir jugando también existe la opción de usar Passwords, haciendo que podamos continuar desde donde queramos (o rejugar nuestros niveles favoritos).

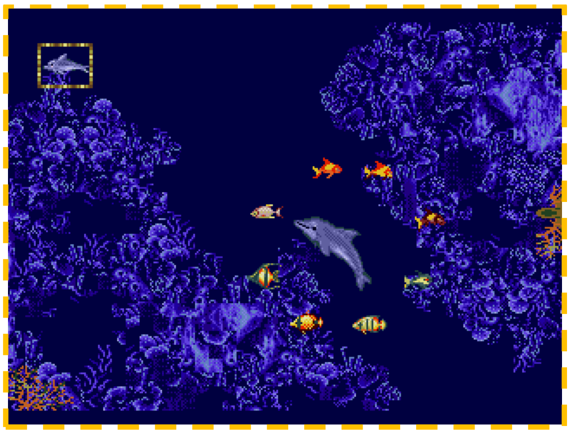
Lamentablemente, el reto que ofrece esta aventura es prácticamente nulo, basta con decir que ni siquiera podemos morir, pues los antiguos enemigos de Ecco, esta vez no nos atacarán.



No temáis, en este juego nadie nos atacará

Pese a su orientación a jugadores jóvenes e inexpertos, creo que habría estado bien incluir niveles de dificultad, para que al menos en el más alto, hubiese límite de tiempo para hacer las fases, los enemigos nos atacasen y Ecco pudiese morir por falta de oxígeno, como en juegos anteriores, eso habría vuelto algunas pruebas mucho más interesantes.

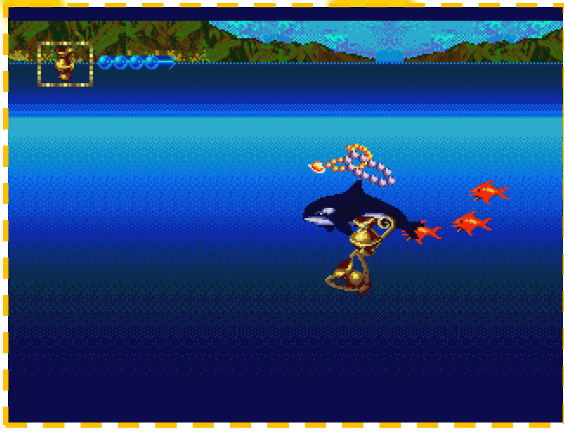
Otra solución habría sido incluir un modo para dos jugadores, pues podría haber sido muy divertido algo similar a las misiones de "pasar el señuelo" al otro delfín o las de buscar todos los objetos, en modo competitivo a dos jugadores.



Busca al otro delfín y pásale el señuelo de peces

Conclusión

Ecco Jr es un juego muy sencillo, tranquilo y relajante. Recomendable para que lo jueguen niños, jugadores inexpertos o personas que sientan un aprecio especial hacia el delfín de Sega, pero no quieran complicarse la vida con sus juegos principales.



¡Consigue todo el tesoro!

Skullo

DRAGON BALL Z

SUPERSONIC WARRIORS

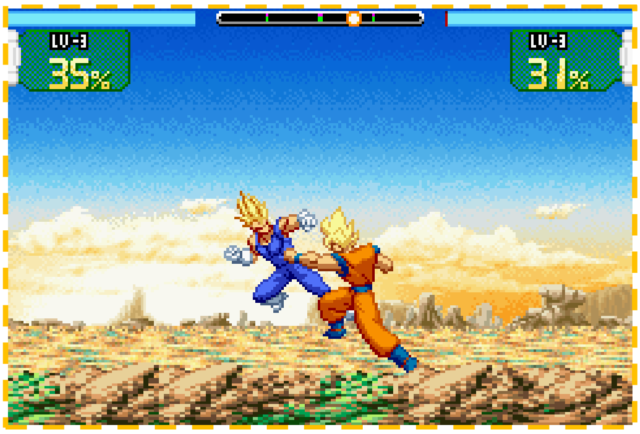
1/2 Jugadores – Lucha – Banpresto/Cavia/ASW 2004

En el 2004 Arc System Works, Cavia y Banpresto no dejaron a la portátil de Nintendo del momento sin su ración de juego de lucha de Dragon Ball, desarrollando este sencillo y original título. Supongo que todos conocemos la historia de Dragon Ball y sus carismáticos personajes, así que me limitaré a decir que este juego abarca, en general, las sagas de Namek, los androides y Boo.

Gráficos

Los sprites de los personajes están suficientemente bien hechos como para reconocer a cada uno perfectamente y la animación de los movimientos corre con cierta fluidez durante el combate. No solo las técnicas especiales son las de cada personaje, sino que también los golpes normales son muy característicos, pues son los mismos golpes que usan en el anime.

El escenario tiene abajo del todo un sencillo suelo hecho de sprites, pero como la mayor parte del combate se hace volando, el resto del escenario es un fondo plano que se va moviendo y va rotando dando sensación de profundidad. Finalmente hay un fondo en 2D de doble scroll parallax con algunos detalles para que el lugar que representa la pantalla sea reconocible. La verdad es que el campo de batalla se ve vacío, sin árboles, rocas, ni edificios que obstaculicen el combate.



Combate entre rivales de toda la vida



Sonido

El sonido de los golpes, técnicas especiales... son los mismos que en el anime y hay gran variedad de ellos, los personajes también cuentan con bastantes voces (lástima que las de la versión PAL sean en inglés). La música, pese a no ser la de la serie, tiene un aire a Dragon Ball y pega con los combates y los menús de selección.

Jugabilidad

En principio hay 13 personajes a elegir: Son Goku, Son Gohan, Piccolo, Krilin, Vegeta, Trunks del futuro, Ginyu, Freezer, Dr. Gero, A-18, Cell, Majin Boo y Gotenks. De cada personaje se puede escoger entre tres niveles de fuerza, que más bien son tres momentos distintos del personaje en el anime, así que según el nivel puede tener técnicas distintas, incluso cambiar un poco o por completo el sprite contando casi como si fuera otro personaje, por ejemplo Son Gohan (de la época de Cell) en nivel 3 es Gohan adulto y Majin Boo en nivel 3 es Super Boo. Hay descompensación entre uno de nivel 1 y otro de 3, que puede ser mayor o menor según los personajes elegidos, pero en muchos casos el de 1 se puede enfrentar sin problemas contra el de 3 (sino nadie elegiría a Krilin XD), aunque no es del todo recomendable.



Vegeta va a lanzar algo fuerte

El combate empieza directamente en el aire, aunque se puede luchar en el suelo, avanzar adelante y atrás, agacharse y saltar como en un juego de lucha convencional, en realidad eso está para “hacer bonito”, ya que el desarrollo del combate se da en todo el espacio aéreo del escenario. Podemos volar libremente por el aire en cualquier dirección de forma normal o a sprints momentáneos, también podemos ir directo al enemigo en una décima de segundo para que no se escape gastando un poco de energía. Tenemos golpes flojos, golpes fuertes y golpes fuertes en sprint, los cuales da igual la dirección en que esprintemos, cuando le demos al botón de pegar, el golpe irá directamente al rival, variando según nuestra posición y la suya. Como he dicho antes, todos estos golpes están sacados del anime. Si el contrincante se cubre de nuestros golpes también le podemos agarrar.



Típico agarre de Goku

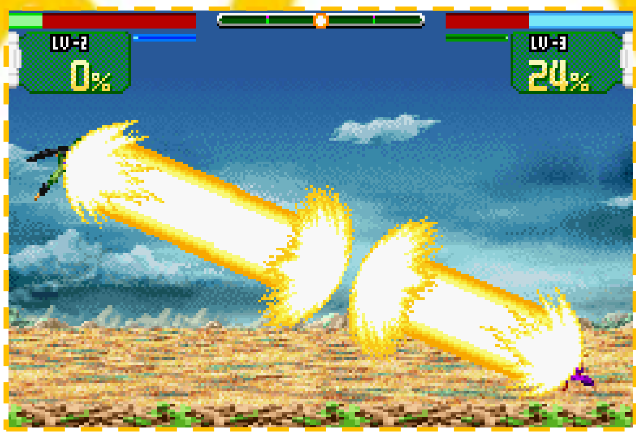
Iremos golpeando al enemigo hasta que se le agote la barra de vida, que se encuentra en la parte de arriba. Debajo de esta barra se encuentra la energía en forma de porcentaje, que se puede cargar hasta el 100% pegando golpes o quedándose quieto reuniendo energía. Se pueden lanzar ráfagas de bolas de energía, las cuales cada una gastará un poquito de energía o bolas más grandes que gastan más energía y se pueden cargar para que hagan un poco más de daño, todo esto irá directamente al rival, no nos tenemos que preocupar en apuntar.

Al lado del porcentaje de energía aparece a veces una flecha verde hacia una de las 4 direcciones, esto significa que podemos hacer una técnica especial que puede gastar 50% o 100% de energía y según donde señale la flecha, el personaje hará una técnica u otra, cosa que nosotros conoceremos de antemano habiendo practicado un poco.



Ataque especial de Piccolo ¡Makankou Sappo!

Podemos cambiar de personaje si tenemos más de uno, si queremos que aparezca al lado del enemigo en una de las ocho direcciones, gasta un poco de energía, algunos personajes como Goku de nivel 3 al estar solo y hacer este mismo movimiento lo que hace es el cambio de lugar instantáneo.



¡Choque de Kame Hame!

Algunos personajes tienen habilidades especiales que se pueden activar, por ejemplo Goku de nivel 1 puede hacer el kaiohken y se le va agotando la vida poco a poco mientras lo tiene activado, pero hace más daño cuando golpea.
Eso es otra cosa a tener en cuenta del juego, pues incluye algunos elementos tan originales que pueden

descompensar un poco el combate: por ejemplo si Freezer hace la técnica especial de la bola gigante al suelo, el planeta se destruirá en 30 segundos y hay que ganarle antes de que se agote el tiempo, Boo regenera la vida poco a poco, A-18 no gasta energía tirando bolas pequeñas o Gotenks tiene tiempo limitado para ganar el combate, de lo contrario se acaba la fusión y pierde.



Trunks usa su espada contra el Androide 18

Entre las dos barras de vida se encuentra la barra de balance, si golpeamos y el rival se cubre, el balance irá subiendo a nuestro favor, si dejamos de golpear, el balance volverá poco a poco al centro y si nos pegan, el balance volverá al centro enseguida. Si conseguimos que el adversario se cubra de bastantes golpes seguidos, al final le romperemos la guardia y le dejaremos aturdido durante un tiempo en que podremos ir pegándole golpe tras golpe hasta que el balance llegue al medio otra vez y el personaje se recupere. Si justo antes de que el enemigo se recupere le conseguimos dar un golpe fuerte haremos lo que se llama un Z combo y saldrá una secuencia en donde le estampamos contra unas roca y le quitamos bastante vida.



Selección de personaje



Gotenks contra Súper Boo

Duración

El modo historia de cada personaje, en el cual hay varios enfrentamientos siguiendo un guion, dura alrededor de 30-40 minutos, a parte hay más modos de juego: En Z Battle se pueden hacer combates de uno contra uno o de tres contra tres, en Challenge nos desafían a vencer varios equipos de luchadores, en Free Battle se pueden enfrentar equipos con distinto número de luchadores, en Training hay un tutorial para aprender a jugar y otro modo para practicar libremente, en modo Versus podremos jugar contra un amigo que tenga el juego y el cable link, finalmente están las opciones para ajustar distintas cosas como por ejemplo la dificultad de la CPU. Con todo esto la vida del juego se puede alargar considerablemente.

Conclusión

Es cierto que no es lo más vistoso ni lo más técnico que se ha visto en un juego de lucha de Dragon Ball, pero a pesar de eso este título es muy original, se juega de una forma muy sencilla e intuitiva, tiene bastantes posibilidades durante la pelea y no emula mal lo que es un combate del anime, con lo cual creo que se le ha de dar una oportunidad. Lo único malo es que puede resultar difícil encontrar a alguien con quien jugar, a menos que dos amigos se pongan de acuerdo en tener el juego.

El Mestre

ANÁLISIS

RAYMAN

1 Jugador – Plataformas – Ubisoft 1996

A mediados de los 90, exactamente en el 95 Ubisoft lanzó al mercado *Rayman* un gran juego de plataformas 2D con una dificultad bastante elevada pero con un aire desenfadado y alegre.

Pese a que la primera aparición de *Rayman* fue en la maltrecha Atari Jaguar, años más tarde este juego acabó apareciendo tanto para PC cómo para Saturn y Playstation siendo esta última la versión más popular y la que comentaré a continuación.

Rayman vive un un colorido y bonito mundo hasta que el malvado Mr.Dark amenaza con desestabilizar cuando roba el Gran Protoon una energía que conjunto a los Electoons (unos bichitos rosas que se mueven alrededor del Gran Protoon) mantiene el equilibrio en el mundo. Una vez Mr.Dark destruye el equilibrio los Electoons son dispersados y enjaulados por todo el mundo.

Le tocará a Rayman rescatar a los Electoons y restaurar el equilibrio, por suerte contará con la ayuda del Hada Betilla que le irá proporcionando habilidades mediante avanza la aventura. La variedad de habilidades que irá adquiriendo Rayman van desde lanzar puñetazos hasta planear usando el cabello cómo hélice, pasando previamente con otras igual de útiles cómo agarrarse a los bordes de las plataformas, correr e incluso usar unas anillas flotantes cómo si fuesen lianas.

Gráficos

Sin duda alguna *Rayman* destaca por tener un apartado gráfico espectacular y unos colores muy vivos, las animaciones de nuestro protagonista y de los enemigos son impecables, los movimientos son divertidos, agradables, fluidos y detallados.



Los niveles están muy bien definidos, son muy coloridos y agradables a la vista. Conforme vayamos avanzando en el juego veremos una gran variedad de niveles muy distintos entre sí, pero todos con el encanto general que puebla el estilo gráfico del juego.



El Hada nos dará habilidades



Sonríe, las fotos son nuestro Checkpoint

Sonido

El sonido es uno de los puntos fuertes de este CD, conjunto a los gráficos le da mucha vidilla al juego, pues la música es muy animada y divertida y va siempre acorde con el nivel que estemos jugando.

Los efectos sonoros son muy variados y sobretodo muy divertidos. Por ejemplo cuando Rayman es golpeado grita de una forma muy graciosa y cuándo usas una fruta para avanzar por las aguas suena cómo un motor, pequeñas cosas que engrandecen la experiencia de jugar a *Rayman* y nos introducen un poco más en su mágico mundo.



Muchos Electoons estarán bien escondidos

Jugabilidad

Aunque al principio el movimiento de Rayman puede parecer un poco lento, enseguida te acostumbras. El personaje responde más que correctamente a los controles, pero no penséis que por eso la aventura será más fácil. Éste juego dispone de muchos retos y dificultades, cómo saltos arriesgados, enemigos pequeños que no pueden ser alcanzados con el puño de manera normal y muchos obstáculos que complicarán la vida de nuestro protagonista.



Las batallas contra los jefes dan mucho miedo

Duración

El juego dispone de 18 niveles, cada uno de estos divididos en 4 o 5 fases. Sumándole la dificultad del juego hacen de *Rayman* un juego bastante extenso. Además algunas Electoons no podrás alcanzarlos hasta obtener algunas habilidades concretas por lo que la rejugabilidad es un gran factor a tener en cuenta.



Una alegre pantalla musical

Conclusión

Rayman es un juego divertido y entretenido que ha envejecido francamente bien. Pese a que al principio el juego puede parecer un poco lento te adaptas a él con suma facilidad. Si sois fans del excéntrico personaje y no habéis probado su primera aventura, desde Bonus Stage Magazine os lo recomendamos y calificamos a *Rayman* cómo sumamente recomendable.

Valveider

PITFALL

BEYOND THE JUNGLE

1 Jugador – Plataformas – David P. Production/Crave 1999

Pitfall Harry es uno de los héroes plataformeros más antiguos que existen, su primer juego *Pitfall!* para Atari 2600 fue un éxito y de ahí en adelante, ha ido apareciendo un juego de esta saga en cada generación de consolas, con resultados bastante irregulares.

Aprovechando el lanzamiento de Pitfall 3D: Beyond the jungle para Playstation, se lanzó también una versión del juego para Game Boy Color, siendo la primera vez que el veterano Pitfall Harry llegaba a la portátil de Nintendo.



Gráficos

Los sprites de los personajes son bastante grandes y coloridos. Aunque Harry está bastante bien animado, no se puede decir lo mismo de los enemigos, que suelen ser muy estáticos o de movimientos simples, además algunos de ellos se repiten mucho (especialmente los escorpiones) y otros son muy similares entre sí, como si los hubieran cambiado ligeramente de color y forma para parecer distintos.



Pitfall Harry en acción

Los escenarios están divididos en 4 tipos, selva, cueva, prisión y volcán. Tienen una calidad bastante aceptable y en algunos casos cuentan con bonitos fondos, ya sean degradados de color o elementos animados, como la lava del volcán. Si jugamos en una Game Boy clásica, el juego también se ve bastante bien, aunque obviamente se pierden detalles, como el degradado de los fondos.

Además de esto, el juego cuenta con 5 ilustraciones que salen a modo de presentación de cada uno de los mundos, aunque la intención es buena, no son demasiado llamativas.

Sonido

El juego tiene una melodía diferente por mundo, así que no hay mucha variedad. Si bien es cierto que la calidad musical no es mala, tampoco puedo decir que sean músicas muy pegadizas, aunque no me parecen aborrecibles ni molestas.

Los sonidos son bastante simples y no muy numerosos, lo cual da situaciones raras como que un hombre de fuego y una especie de monstruo que parece un dinosaurio hagan el mismo ruido que un orangután.



El apartado gráfico es bastante bueno

Jugabilidad

El control es básico, un botón para pegar usando nuestro arma (una especie de pico pequeño o piolet), y otro para saltar. Según la dirección que apretemos los saltos variaran, así que podremos hacer saltos largos, altos o normales. Debido a la naturaleza plataformera del juego y a la gran cantidad de saltos rápidos y largos que hay que hacer en muchas zonas, se espera que el control esté a la altura, pero lamentablemente no es así.



Los saltos de Harry, un problema serio

Pitfall se siente muy pesado al saltar, no sé si trataban de darle algún tipo de realismo para que no saltara como Mario, pero el caso es que cuesta bastante acostumbrarse a los saltos, además una vez hemos hecho un tipo de salto ya no podemos intentar corregirlo en el aire. Cuesta bastante dominar los saltos, y eso aumenta mucho la dificultad del juego.



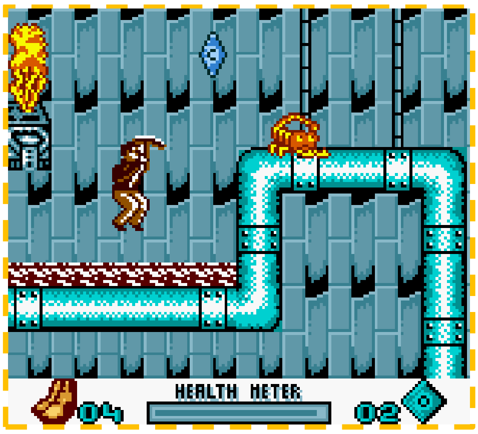
Los charcos nos harán resbalar

A la hora de atacar a los enemigos la cosa no mejora, para poder golpear a un enemigo hay que darle al botón justo antes de que el enemigo este al lado, ya que la animación del golpe es bastante larga y por lo tanto pega con un ligero retraso, lo cual hace imposible pegar rápidamente a los enemigos que tenemos al lado sin recibir daño.

Además de esto, Pitfall puede andar agachado (aunque no recuerdo haberlo usado demasiado) e interactuar con algunas partes del escenario, por ejemplo con unos ganchos que hay colgando en las cuevas, donde podremos saltar de uno a otro con una voltereta, sorprendentemente el control mejora bastante en esos casos.



Saltando de gancho a gancho



Los escorpiones son enemigos muy comunes

Duración

El juego consta de 4 mundos y la batalla contra el enemigo final. Cada mundo está dividido a su vez por 4 fases, si nos matan todas las vidas, podremos continuar desde la fase donde estábamos, si nos vuelven a matar veremos la pantalla de Game Over. Afortunadamente el juego tiene Passwords para poder empezar al principio de cada mundo.



Ilustración que nos introduce al nivel

La dificultad del juego es bastante alta de inicio, especialmente por algunos saltos que son "saltos medidos", vamos que tenemos que apurar al máximo el salto para llegar a las plataformas. El resto de mundos tienen una dificultad similar al primero, incluso algunos me han parecido algo más fáciles. El enfrentamiento final, tampoco es demasiado difícil, de hecho diría que es lo más fácil del juego, y eso es bastante decepcionante teniendo en cuenta que es el único enemigo final de todo el juego, ya que en el resto de fases no hay ninguno.

Así pues, el juego es un difícil de pasar de primeras, pero en cuanto le hayáis pillado el truco a los saltos avanzareis rápidamente. Una vez seáis capaces de pasaros el juego del tirón, no os durara mucho más de media hora.



Enfrentamiento contra el enemigo final

Conclusión

Pitfall: Beyond the Jungle es una oportunidad perdida de llevar a Harry a la Game Boy, el juego tiene un desarrollo totalmente simplista, con niveles lineales y aburridos, alejándose de lo visto en algunos juegos anteriores donde teníamos que buscar la salida.

Los controles son mejorables y solo hay un enemigo final en todo el juego, lo cual da la sensación de que los desarrolladores no tuvieron suficiente tiempo o ganas de trabajar cuando lo estaban creando.

La verdad es que técnicamente no es malo, pero en líneas generales es un juego bastante pobre y aburrido.

Skullo

Nintendo Entertainment System

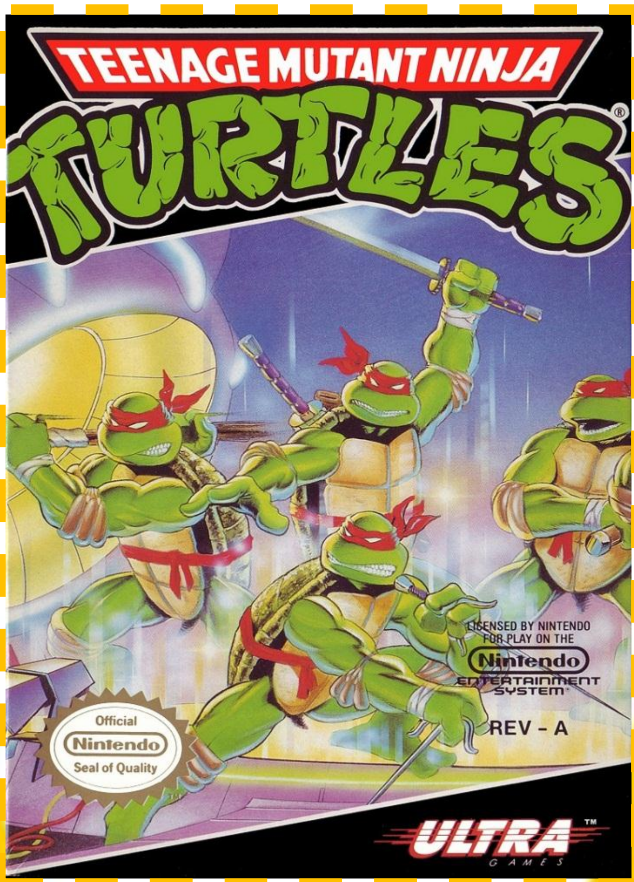
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

1 Jugador –Acción/Plataformas – Konami/Ultra Games 1989

En el año 1989 en los arcades fue desarrollado un juego basado en la exitosa serie de las famosas Tortugas Ninjas. Este beat ‘em up fue creado por Konami, y resultó ser un juego muy bien recibido ya que además de ser muy bueno gráficamente y jugablemente, nos permitía jugar con cualquiera de las 4 tortugas pero además lo mejor era que se podía jugar de a cuatro jugadores al mismo tiempo, lo que significaba gastar medio sueldo de nuestros padres en los arcade, y adrenalina pura compartida con nuestros amigos. Entonces era inevitable que la consola hogareña más popular de la época no tuviera su juego de las Tortugas Ninjas, más teniendo en cuenta el gran éxito de la serie en los años 80s.

Ese mismo año fue lanzado en Japón y en Norteamérica *Teenage Mutant Ninja Turtles* (llamado *Geki Kame Ninja Den* en Japón que se traduce “Legend of the Radical Ninja Turtles”) y el mismo llegaría a Europa un año después en 1990 bajo el nombre de *Teenage Mutant Hero Turtles*.

El juego fue un éxito comercial para la época vendiendo más de 4 millones de copias (¿1 millón de copias por tortuga?) e incluso fue considerado “Juego del Año” en 1989 por la famosa revista Nintendo Power. La cuestión es que con el tiempo por diversos canales de YouTube y distintas reviews, el juego empezó a obtener una fama negativa, destacando principalmente su gran dificultad si tomamos en cuenta que fue un juego pensado para niños, y de ahí se lo empezó a atacar en todo sentido, pero ¿Es real lo que se dice en la actualidad de este juego?



Gráficos

Están lejos de ser algo destacado en la consola de 8 bits de Nintendo, pero en líneas generales y teniendo en cuenta que es un juego lanzado en 1989 está más que bien. Quizás lo peor se ve muy seguido pero ya es un problema técnico de la consola, me refiero a la imposibilidad de procesar el exceso de información en la pantalla lo que derivó en constantes ralentizaciones y los famosos parpadeos de ciertos gráficos como puede pasar en cualquier otro juego que exceda lo que el procesador de la consola puede manejar. El caso de *TMNT* es el de un juego lanzado en plena época en la que se exploran las capacidades de las consolas, si este juego hubiera sido lanzado en 1993, probablemente estaríamos hablando de algo mucho más pulido y más si se trata de Ultra Games (Konami). Los sprites en líneas generales están bien dibujados y animados, con las tortugas se pudo haber hecho algo mejor, estas están diferenciadas por el color de la máscara de sus cabezas y sus brazaletes.

Cuando presionamos "Start" se nos abre un menú para seleccionar la tortuga que queremos usar, en ellas vemos una imagen en donde incluso el arma de la tortuga lleva el color que la representa. El diseño de los enemigos no es gran cosa pero si se aprecia que tienen diseños muy diferentes unos de otros, así que gráficamente el juego está aprobado, no se lo puede criticar en este aspecto.

Mi única queja es el tamaño de las tortugas con respecto a Shredder que es el mismo, teniendo en cuenta que este último es bastante más grande, pero lo peor es el Technodromo que es de varios pisos de altura y sin embargo la tortuga puede saltar a la parte superior de él muy fácilmente (y cuando entramos en él, vuelve a ser gigante). Más allá de estos defectos que tampoco son pecados, no veo por donde criticar al juego gráficamente lo que tampoco significa que destaque, con decir que es un juego normal es suficiente.



Problemas de tamaño con el Technodromo

Sonido

Jun Funahashi fue el encargo de la música de este juego. Dicha persona también colaboró en la composición de distintos juegos de Konami (y "Ultra Games") como *Castlevania*, *Castlevania 3*, *Tiny Toon Adventures*, *The Adventures of Bayou Billy* entre otros. Hablando de las melodías de este juego, primero hay que hacer mención a la genial música de la pantalla de título. Luego la música de las diferentes etapas son variadas, bien elaboradas, y concuerdan con la situación del nivel, desde las tuberías, pasando por el nivel del agua y el Technodromo. Konami nunca falla en lo que se refiere música de videojuegos, menos en 8 bits y TMNT por supuesto que es un buen ejemplo del excelente trabajo que hacen en sus juegos.

En cuanto a los efectos de sonidos en líneas generales están muy bien, el ruido de las distintas armas de nuestras tortugas varía lógicamente a cómo sería en la realidad, de hecho sería casi perfecto si no fuera por ese molesto pitido que empieza a sonar cuando una de nuestras tortugas está cerca de la muerte. Una vez más no veo por donde criticar el juego en este apartado, en contraste diría que el apartado sonoro es lo mejor que tiene este juego, salvo por ese pitido molesto que estuvo de más.



En esta pelea, Donatello será vital

Jugabilidad

Como es sabido las tortugas son cuatro: Leonardo (Katana), Michelangelo (Nunchaku), Donatello (Bastón Bo), y Rafael (Sai). Lo que tienen en común estas tortugas es que todas pueden golpear en cualquier dirección, pero la diferencia radica en el rango y poder. Donatello tiene el arma con mayor alcance y Rafael con el menor alcance, y en términos de poder Donatello vuelve a ser el beneficiado, es el más fuerte y Michelangelo el más débil. A su vez las tortugas pueden recoger armas extras tales como shurikens, boomerangs, pergaminos e incluso misiles para nuestro vehículo. También existen ítems extras como pizzas o una mitad de pizza para rellenar nuestra energía. Lo mejor de esto es que el hecho de poder elegir a la tortuga que queramos en el momento que nosotros queramos y cambiar de personaje cada vez que se nos antoje, le da un toque de estrategia, teniendo en cuenta que Donatello es el más fuerte y con mayor alcance, hay que saber bien cuando y donde lo vamos a usar, en una de esas Michelangelo puede ser clave en otros sectores pese a ser el más débil de las cuatro tortugas. Los controles son algo sensibles pero no deberían de ser un problema si podemos adaptarnos a ellos. La mayor parte del juego

transcurre en desplazamiento lateral como la gran mayoría de los juegos, pero TMNT cuenta a su vez con secciones en donde controlamos a nuestra tortuga vista desde "el cielo" y podemos movernos en cualquier dirección explorando el mapa de forma no lineal. Aquí sería donde accedemos a los distintos niveles, eso no significa que estemos libres de enemigos y que no podamos morir, si un vehículo enemigo nos atropella aun con la barra de vida llena, la tortuga muere. Hablando de vehículos, la mejor parte es cuando manejamos el nuestro, este tiene balas comunes y misiles que son limitados y tendremos que guardarlos bien para destruir las barricadas que bloquean nuestro paso. El mapa es tan grande que tranquilamente podemos llegar a perdernos. En definitiva podemos decir que se puede apreciar un pequeño de elemento de aventura y exploración pese a no ser tan destacado y algo tedioso de a ratos, pero es agradable teniendo en cuenta que venimos de recibir una paliza por parte de nuestros enemigos.



Vista aérea de la ciudad

Duración

TMNT es un juego muy difícil que pone a prueba toda nuestra habilidad y que requiere algo de estrategia, por esta razón tiene fama de ser un juego "basura", pero en mi opinión personal es todo lo contrario, el reto que conlleva este juego lo hace mucho más interesante. El hecho de tener la vida de nuestras tortugas algo limitada nos lleva a un instinto de supervivencia en el que pensaremos muy bien qué es lo que hacemos y cómo lo hacemos. El equilibrio que este juego nos obliga a tener es inquietante, tenemos que pensar muy bien cómo usaremos esas dos tortugas con armas de mejor alcance (Donatello y Leonardo) y la obligación de obtener las armas extras para las otras dos tortugas (Michelangelo y Rafael) ya que sus armas de corto alcance pese a ser rápidas el constante contacto con nuestros enemigos nos llevará a una muerte rápida. Muchos dicen que el "Game Genie" en este juego es vital porque es imposible, pero no es así, se trata solo de paciencia, práctica, habilidad, y un poco de suerte.

La rejugabilidad depende de uno, hay quienes se hartan rápido y tiran el juego por la ventana, y hay quienes se enfocan en poder completarlo, no es imposible, pero si requerirá mucha paciencia, lo cierto es que una vez que completes este juego, es probable que lo dejes bien guardado en una caja fuerte por tu propio bien, porque hay juegos como *Battletoads* en los que el jugador sufre del sadismo de los programadores pero son tan geniales que hasta te hacen pensar que sos un sadomasoquista, y por otro lado hay juegos que hartan, y *TMNT* es uno de ellos, lo que tampoco significa que sea malo.



Todo sea por un trozo de pizza

Conclusión

Me atrevo a decir que *Teenage Mutant Ninja Turtles* es en la actualidad un juego infravalorado. He escuchado de gente alabar el segundo y el tercero de NES, y al mismo tiempo hablar pestes de este. Es una lástima porque se trata de un juego bastante sólido con gráficos aceptables y una excelente banda sonora. Es una alternativa diferente a los otros dos juegos basados en el arcade. Quizás hasta se hubiera merecido una secuela mejorada. Es el juego perfecto para un solo jugador, y se lo recomiendo a todos aquellos que se crean capaces de aguantar su elevada dificultad y quieran divertirse y sufrir (en el buen sentido) por un buen rato.

NesBeer

PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 59 DE ESTA REVISTA

1- EL DESCONOCIDO

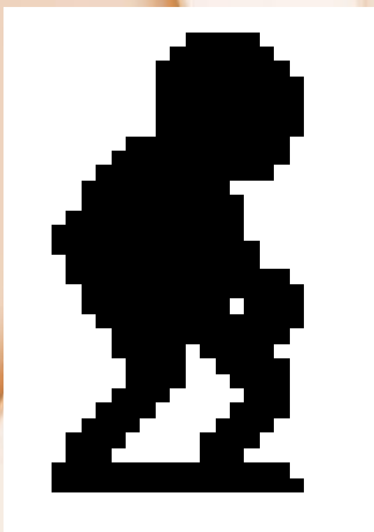


¿Serías capaz de adivinar a que juego pertenece este personaje?

Pista:

Pertenece a un juego del género Beat'em up

2- LA SOMBRA



¿Reconoces al personaje tras la silueta?

3- EL ERROR



¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?

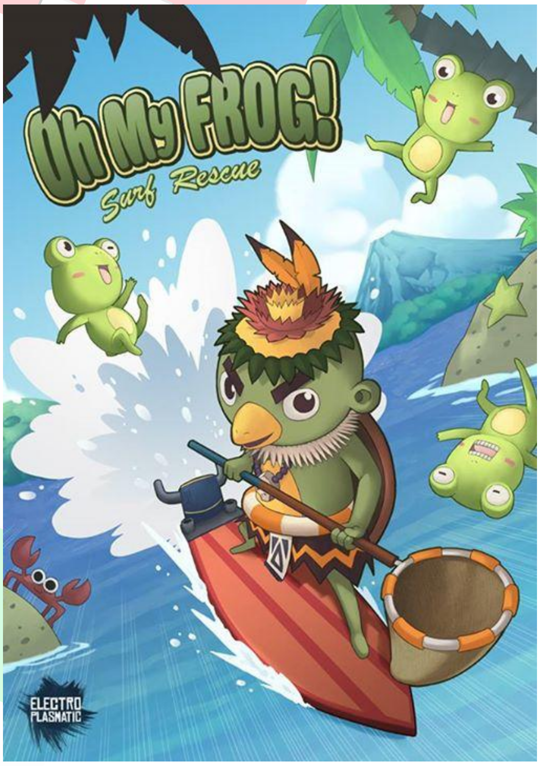
Entrevista a Electroplasmatic Games



Los juegos independientes o indies ganan mucha fuerza conforme pasan los años, Bonus Stage Magazine ha tenido el placer de entrevistar a un majísimo grupo de desarrolladores de videojuegos establecidos en Barcelona, España. Sin más dilación os dejamos con la entrevista.

1- Explicadnos un poco quienes sois Electroplasmatic Games y a que os dedicáis.
Somos un equipo de desarrolladores entre los que hay lo típico, un concept artist, modeladores, texturizadores, animadores, programadores y un administrador. Nuestro objetivo es disfrutar haciendo videojuegos, es en parte el eje central de cómo nació esto; todos somos jugadores y nos lo pasamos genial jugando y como no creándolos. Como estudio independiente nuestro foco es amplio y nos gusta tocar varios géneros, el hecho de ser indies nos lo permite, ¡no tenemos que rendir cuentas con nadie!

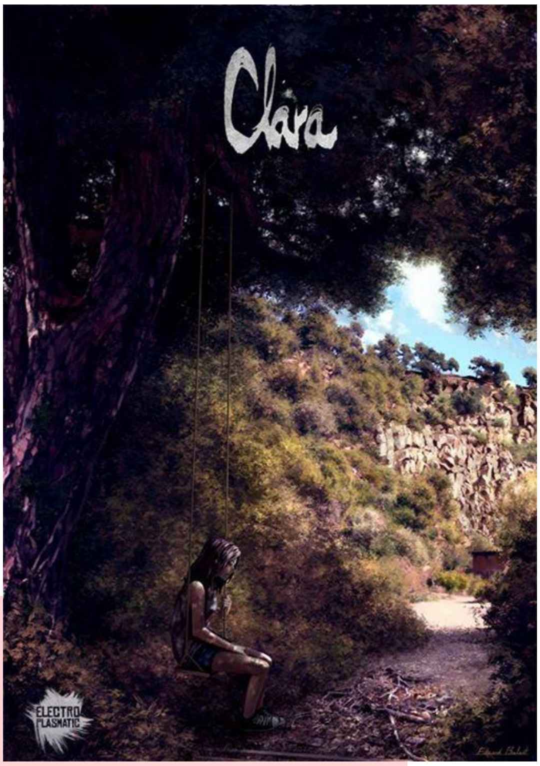
2- ¿De dónde viene el nombre Electroplasmatic Games?
Estuvimos dos meses pensando en el nombre, sí, dos meses. Hasta que un día uno de los miembros soltó un nombre con gancho, de esos que impactan, sólo tuvimos que pulirlo un poco y de ahí salió Electroplasmatic, realmente fue bastante espontáneo pero curiosamente nos gustó a todos. Es largo pero una vez lo conoces no se te olvida.



3- ¿En qué proyectos estáis enfrascados ahora mismo?
Actualmente estamos involucrados en dos proyectos totalmente opuestos, uno de ellos es *Clara* con una trama oscura y realista enfocado para el jugador más maduro en PC y consolas de nueva generación y el otro es *Oh My Frogs: Surf Rescue*, una apuesta para un target más abierto para todos los públicos, lleno de color, humor y una jugabilidad trepidante pensado para iOS.

4- ¿Cómo está el mercado Indie en España ahora mismo?
Hay claramente un crecimiento porque las nuevas generaciones ahora tienen más posibilidades de formarse, hemos visto otros países como Canadá o Inglaterra que eran un ejemplo a seguir ya que apoyaban con mucha fuerza la industria, esa visión la compartimos los desarrolladores y poco a poco las instituciones .

Para nosotros un ejemplo claro es el apoyo a todo el sector mobile con el Mobile World Congress y ejemplos de éxito como el de Social Point. Recientemente atendimos al Gamelab y parece que esto no ha hecho más que comenzar. Para nosotros es un sector en auge, con grandes oportunidades, y además increíblemente creativo. A veces toca sufrir más de la cuenta, ¡pero el resultado lo merece!



5- ¿Que opinais de los DLC y descargas digitales?
Que no hay que abusar de ellos. Pueden llegar a ser un arma de doble filo pues el jugador se lo puede tomar como un producto inacabado con el que quieres seguir exprimiendo su bolsillo. Creemos que es ideal ofrecer productos bien terminados y luego si ha tenido aceptación y seguidores poder crear expansiones o sagas. ¡Segundas partes mejores que las primeras! Nada fácil.

En cuanto a las descargas digitales nos parece genial pues a nuestro entender ha democratizado el sector haciéndonos no dependientes de las distribuidoras. Eso sí dentro del estudio algunos siguen pensando que tu edición especial con cajita es algo que no tiene precio, debe seguir existiendo.

6- ¿Que opináis de las iniciativas Kickstarter?
Nos parece una herramienta increíblemente útil, la pena es que nuestro gobierno no lo entiende así por lo que hay que contemplar plataformas no nacionales.

Parece sencillo pero el hecho de pensar una campaña no lo es en absoluto. Hay que pensar bien cuanto pides, en que vas a gastar cada euro, que ofrecer y cómo distribuirlo, crear un video promocional con gancho, en fin un montón de cosas. Creemos que es bueno hacerlo al estar cerca de finalizar tu proyecto, la gente invertirá, si ve que es potente, los retro tienen mucho tirón últimamente, ¡¡así que ya sabéis!!

7- ¿Qué os ha influenciado para vuestros trabajos?
Sería una lista interminable pues somos muchos en el equipo y cada uno tiene sus gustos, sin embargo para los juegos que estamos desarrollando, por citar algunos nos basamos en los siguientes.
Para *Clara* nuestras referencias son, en cuanto a mecánicas de juego y entre los títulos : *Outlast*, el último *Tomb Raider*, *Alan Wake*, y por increíble que suene *Fez*, pero también nos hemos basado en películas para el estilo visual y los ritmos de la trama como la primera de *REC*, *El proyecto de la bruja de Blair* y *El perfume.*
Para *Oh My Frogs Surf Rescue*, nos hemos inspirado en *Angry Birds*, y en *Run Sheldon*. También referencias de manga humorístico cómo *Bobobo*.

8- ¿Qué es lo más fácil y lo más difícil de hacer juegos Indies?
Desde luego lo más complicado es llegar a gestionar y organizar a todo el equipo. Pues la creación de un videojuego suele ser algo muy orgánico, muchas veces das un paso adelante y dos atrás, para corregir cosas, y evidentemente la comunicación es un gran reto. Tal vez decidir cuándo el juego está terminado es lo más complicado de todo.
Lo más fácil, una vez tienes todo el planning hecho, es ponerse a trabajar sobre el terreno, empezar a mover los engranajes de la maquinaria y ver como poco a poco lo que empezó siendo nada va tomando forma.

9- ¿Cual es vuestro dispositivo favorito para jugar a videojuegos?
Es complicado...espera….pienso….depende...Cada uno tiene el suyo, algunos por aquí por el estudio dicen el PC, otros la Play, otros nostálgicos comentan la Mega Drive y Super Nintendo por sus joyas retro, en fin supongo que depende del momento y la situación cada una cumple un cometido, cada una ha significado algo para el sector.

10- Para acabar. ¿Os gustaría añadir algo?
Nos gustaría animar a todos los que comienzan o tienen la ilusión de crear un videojuego a hacerlo. Es un sector que realmente va más allá de los números, cuenta aún hoy con una parte artística y humana increíbles, y en el que se forman muchísimos lazos de amistad y colaboración. Siempre hay alguien dispuesto a ayudarte, a enseñarte o aconsejarte. ¡¡Perseverad y creed en vosotros!!

Valveider

PERIFÉRICOS

64 DD



Una constante sobre los periféricos, es que los añadidos a las consolas (Add on) por norma general, no suelen llegar a tener un éxito comercial demasiado destacado, por muy extendida o conocída que sea la consola.

Conocemos de sobra el Sega Mega CD y el 32X para Mega Drive/ Genesis, pero si pensamos un poco más nos acordaremos del CD de la Atari Jaguar, la disquetera para Famicom, el Satellaview de SNES, el CD de PC Engine y el que comentaré hoy, el 64 Disk Drive, un periférico cuya errante trayectoria se podría resumir a "nacido muerto".

El porque de esa catalogación tiene que ver con lo que se dijo de él y lo que finalmente se hizo con él, así que vayamos al principio de la historia, su nacimiento y anuncio. Año 1995, en la feria de Shoshinkai (Actual Space World) Nintendo anuncia este periférico, que acompañaría a su consola la, conocida por aquel entonces, Ultra 64.

El Nintendo 64 Disk Drive (llamado inicialmente Dynamic Drive) se conectaba al puerto de extensión de la consola de 64 bits de Nintendo y ofrecia la alternativa de sustituir los cartuchos, por unos disquetes especiales, lo cual (debería) haber abaratado ligeramente el coste de fabricación de los juegos de Nintendo 64 y además aportaría alternativas novedosas para la consola, como poder conectarse a internet y poder combinar cartucho y disquete de un mismo juego para poder acceder a nuevas opciones y contenido.

Desde esa perspectiva, quedaba claro que el 64DD podia ofrecer algo interesante a los futuros compradores de Nintendo 64, pero al mismo tiempo despertaba cierta incredulidad en los jugadores, así que solo había que esperar a que Nintendo pusiese este Add On a la venta, para comprobar si era un trasto inútil o una alternativa a tener en cuenta.

Pasaron los años y el 64 DD no solo no fue lanzado, si no que parece que desapareció totalmente de los planes de la compañía, seguramente alguien dentro de Nintendo había dicho "no vale la pena lanzarlo, no va a vender bien" lo cual, vistas las ventas de Nintendo 64 (en comparación con su antecesora, la Super Nintendo, o con su principal rival, la Playstation) no parecía ser tan mala idea.



Pasan los años, la generación de 32-64 bits acaba, aparece la nueva (y última) consola de Sega, la Dreamcast y ¿vuelve el 64 DD? ¿En serio? ¿Ahora? ¿Por qué?

Pues sí, en el año 1999 (4 años después de haber sido presentado) el 64 DD por fin se puso a la venta, de manera muy limitada (principalmente por correo) y solo en Japón, lo cual lo condenó al más rotundo fracaso y a tener un catálogo de juegos muy escaso.

Dicha decisión también sirvió para que Nintendo minimizase las pérdidas, pues de haberlo vendido en tiendas por todo el mundo habría sido un tropezón enorme para la compañía, que aún estaba levantándose de la caída que supuso el Virtual Boy y la pérdida del trono en la batalla de consolas de sobremesa ante Sony.

Actualmente, debido principalmente a su escasez, el 64 DD es un producto muy caro, lo cual suele limitar su público actual a coleccionistas.

Explicado todo esto, veamos qué es lo que finalmente ofrecía el 64 DD a sus compradores.



Randnet (Recruit and Nintendo Network): El 64 DD tenía un modem, lo cual permitía a sus compradores conectarse a internet, jugar online, chatear y comunicarse entre sí. También existían ofertas, como regalos de juegos y revistas para los usuarios de Randnet.

La red estuvo activa hasta 2001 y sus usuarios se estiman entre 10000 y 15000, lo cual no es mucho teniendo en cuenta la población de Japón, pero es bastante si tenemos en cuenta la escasez de ventas de Nintendo 64 en ese país y lo limitado que era este periférico.



Mario Artist: Cuatro son los juegos de *Mario Artist* (sucesor de *Mario Paint* de SNES) que aparecieron para 64 DD: *Paint Studio*, *Talent Studio*, *Polygon Studio* y *Communication Kit*. Estos juegos eran compatibles con el ratón de Nintendo 64 y con el Capture Cartridge, que era un cartucho especial diseñado para capturar imágenes y sonido.

Paint Studio fue uno de los títulos de lanzamiento del 64 DD y como su nombre indica es un programa de dibujo y manipulación de fotos (pudiéndose transferir al juego imágenes desde diversos dispositivos, como la Game Boy Camera o el Capture Cartridge).

Talent Studio estaba dedicado a la creación de animaciones y videos. Esas animaciones podían estar protagonizadas por personajes creados por el jugador, que también podían ser transferidos y usados en el *Sim City 64* de 64 DD, lo cual los convierte en los antecesores directos de los Mii que vimos años más tarde en Wii.

Polygon Studio estaba centrado en la creación de animaciones y elementos poligonales.

Communication Kit servía para que los jugadores de *Mario Artist* se conectasen entre sí a través de internet y compartiesen sus obras, entre otras funciones.

Algunos de los minijuegos que podíamos jugar en *Mario Artist* fueron rescatados para la saga *Wario Ware*.



Capture Cartridge



Mario Artist: Polygon Studio



Mario Artist: Talent Studio

En un principio se iban a lanzar más juegos de esta serie, pero finalmente se cancelaron, aunque sus títulos nos dan una idea de lo que pretendían ofrecer: *Mario Artist: Game Maker* (¿tendrá algo que ver con el actual *Mario Maker*?), *Mario Artist: Graphical Message Maker*, *Mario Artist: Sound Maker* y *Mario Artist: Video Jockey Maker*.

Sim City 64: La famosa saga Sim City ya tenía un título en Nintendo 64 (*Sim City 2000*, publicado en 1997) pero eso no evitó que apareciese este título, desarrollado por Hal Laboratory, en exclusiva para 64 DD. La idea es la misma que en otros *Sim City*, crear, controlar y suministrar una ciudad, en lo que parecía ser una continuación espiritual del *Sim City* de Super Nintendo (con la aparición del Dr. Wright incluida).

Doshin the Giant (Kyojin no Doshin): En este extraño juego controlamos a un gigante amarillo que ha de ayudar a que prosperen las tribus de pequeños humanos, así que es generalmente catalogado como "simulador de Dios". Doshin puede alimentarse del odio o del amor que sientan los humanos hacia él, aumentando de tamaño y fuerza, y dando al jugador la opción de ser bueno o malo, según le apetezca. Este juego tuvo una expansión llamada **Doshin the Giant: Tinkling Toddler Liberation Front! Assemble!** y años más tarde fue mejorado y lanzado para Nintendo Gamecube (aunque solo en Japón y Europa).

Japan Pro Golf Tour 64: Como su nombre indica es un juego de golf, cuya mayor curiosidad es poderse jugar a través de internet gracias a la red Randnet.


Sim City 64



Kyojin no Doshin


Japan Pro Golf Tour 64

F-Zero Xpansion Kit: Posiblemente el juego de 64 DD más popular, este título es una expansión del *F-Zero X* de Nintendo 64, lo cual significa que necesitamos el cartucho del juego para poder usarlo. Los añadidos de esta expansión son 12 circuitos extra, una nueva banda sonora y un editor de circuitos y vehículos.

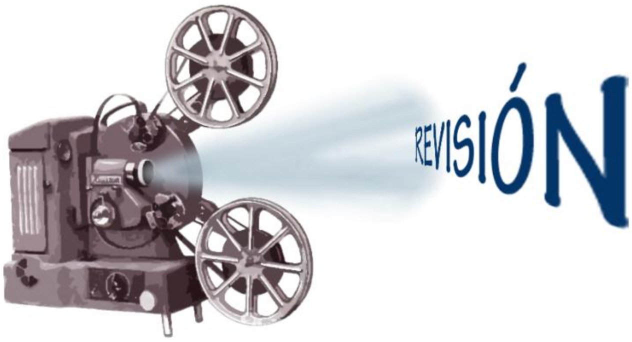


En términos generales, esa es la lista de juegos del 64 DD, curiosa, pero muy escasa. Sin embargo, cuando se anunció el periférico, la lista de juegos que iban a formar parte de su catálogo era mucho mayor y llamativa, incluyendo sagas de gran renombre que no habían tenido ningún juego en la consola de 64 bits de Nintendo.



Algunos de esos juegos fueron trasladados a cartuchos normales de Nintendo 64 (como *Banjo-Tooie* o *Kirby 64*) otros se lanzaron en otras plataformas de la competencia (*Dragon Warrior VIII* en PlayStation o *Seaman* en Dreamcast) y otros simplemente desaparecieron o fueron recuperados en forma o concepto para consolas posteriores de Nintendo (*Cubivore*, *Mother 3*, *Fire Emblem The Binding Blade*) o como extras (*Zelda: Master Quest*, que venía de regalo con la edición especial de *Zelda: Wind Waker* para Gamecube).

Skullo





WRECK-IT RALPH

Wreck-It Ralph (conocida en España como *¡Rompe Ralph!* Y en Latinoamérica como *Ralph el Demoledor*) es una película de Disney estrenada en 2012, lo cual la convierte en la película más actual que hemos comentado en esta revista.

Al contrario que las otras películas aparecen en esta sección, *Wreck-It Ralph* no está basada en ningún videojuego propio, pero toma como base el mundo de los videojuegos (y la magia de los salones arcade) para contarnos la historia de su protagonista que vive en un mundo poblado por personajes que sí que han pertenecido a videojuegos "de verdad" y considero que eso, la hace válida para esta sección.

Título: Wreck-it Ralph (*¡Rompe Ralph!* o *Ralph el demoledor*)
Dirección: Rich Moore
Guión: Phil Johnston, Jennifer Lee
Producción: Clark Spencer
País: Estados Unidos
Año: 2012
Duración: 101 minutos

Comentario sobre la película (contiene Spoilers)

La película empieza con Ralph contándonos su día a día, él es el villano principal de un videojuego llamado *Fix-it Felix Jr*. y su trabajo consiste en romper la fachada de un edificio, para que Félix (manejado por el jugador) lo repare todo y, cuando eso ocurre, todos los inquilinos del edificio lanzan a Ralph contra el suelo. Esta situación se ha llevado repitiendo por 30 años, que son los que cumple el juego de Ralph, quien en lugar de alegrarse de tener un juego tan longevo, se lamenta por no poder ser como los héroes y anuncia que le gustaría hacer algo para cambiarlo.



En ese momento, el resto de personajes de la reunión de Malos Anónimos (Bowser, Dr. Robotnik, Kano, Clyde, el Rinoceronte de *Altered Beast*, Zangief y muchos otros) se asustan ante la idea de Ralph, recordándole que él no puede cambiar la programación de un juego y que de intentar hacer algo raro, podría sucederle como le sucedió a Turbo (Un personaje que intentó pasar de su juego a otro más popular para continuar siendo el protagonista y termino provocando que ambos juegos se averiasen y fuesen desenchufados).

Pese a los sabios consejos de Zangief y el resto de villanos, Ralph no consigue quitarse de la cabeza la idea de conseguir una medalla, para poder ser tratado con respeto por los otros personajes de su juego, así que en su camino a casa (desde el arcade *Pacman* hasta el de *Fix-it Felix Jr*.) va dándole vueltas a la idea y mientras tanto, los amantes de los juegos retro tenemos la oportunidad de ver como es el mundo de Ralph, lleno de guiños constantes a decenas de videojuegos reales, en una misma escena podemos ver de fondo a Chun-Li y Cammy de *Street Fighter* paseando, o a los personajes de *Dig Dug* apartarse del paso de Ralph, así como viejas glorias como Q-Bert en una triste situación desde que su juego quedase desenchufado y sustituido por otro más nuevo. Los planos generales de la película están llenos de referencias a tantos juegos, que es muy difícil verlos todos a la primera.



De regreso a su hogar, Ralph ve que están celebrando una fiesta por el 30 aniversario de su videojuego, todos los personajes parecen estar invitados salvo él, así que no duda en ir hacia la fiesta para intentar socializar un poco y de paso probar la tarta especial que han hecho. Sin embargo la presencia de Ralph es bastante incómoda para el resto de personajes del videojuego, pues no solo es tremendamente grande, fuerte y torpe, si no que su rol como enemigo principal causa temor en los otros personajes. Pese a las buenas intenciones de Félix y Ralph, la fiesta acaba de la peor manera posible, cuando uno de los vecinos del edificio le explica a Ralph que él nunca ganará una medalla porque es un enemigo y que su labor es destruir y ser arrojado por el edificio día sí, día también.

El Furioso Ralph decide demostrar a todos que se equivocan y se sale de su propio juego para protagonizar otro y así ganar su ansiada medalla, sin embargo las leyes de este mundo de videojuegos son muy claras: Si mueres en un videojuego que no es el tuyo, desaparecerás para siempre.

Ralph decide sustituir a un soldado del juego *Hero's Duty*, pues al parecer allí les dan una medalla si trepan un edificio eliminando a los enemigos, cosa que se ve capaz de hacer sin demasiado esfuerzo. Pero la realidad resulta ser otra, *Hero's Duty* es un juego actual, mucho más violento, rápido y confuso que cualquier cosa a la que Ralph se haya enfrentado, con lo cual causa muchos problemas intentando conseguir su medalla, hasta el punto que tras conseguirla se estrella con una nave espacial en otro juego distinto llamado *Sugar Rush* (una especie de *Mario Kart* en un mundo de caramelos y otras cosas dulces).

En el accidente Ralph pierde su medalla, que es encontrada por una de las protagonistas del juego llamada Vanellope, la cual la utiliza para poder pagarse su inscripción en la siguiente carrera, cosa que enfurece a Ralph y sorprende al resto de competidores. Vanellope vive apartada del resto de personajes de su juego, esa situación hace que Ralph entable amistad con ella y la ayude a crear un coche nuevo para que pueda ganar la carrera y recuperar la medalla.

Mientras tanto, una niña (del mundo real) intenta jugar al juego de *Wreck-It Ralph*, pero al estar éste ausente, se interpreta que la recreativa no funciona correctamente, con lo cual queda fuera de servicio. Al ver que la ausencia de Ralph puede condenar a todos los que viven en el juego, Félix intenta buscarlo desesperadamente y, (gracias a un chivatazo por parte de Q-Bert) logra seguir sus pasos hasta *Hero's Duty*, donde conocerá a la Sargento Calhoun, la cual le cuenta que Ralph llevaba uno de los enemigos del juego en la nave y que estos enemigos, además de multiplicarse rápidamente, no tienen conciencia de que son personajes de un videojuego, con lo cual son capaces de atacar y eliminar todo lo que ven sin remordimiento alguno.



De vuelta a *Sugar Rush*, el Rey Candy le devuelve su medalla a Ralph y le explica que en realidad Vanellope es un glitch, un bug de programación, un personaje medio hecho que da errores (lo cual se demuestra con su parpadeo constante) y que, si consigue ganar la carrera, los jugadores verán sus fallos gráficos y avisarán al dueño del salón recreativo, de manera que seguramente desenchufen el juego y todos los personajes pierdan su hogar, salvo la propia Vanellope, que al ser un glitch informático, no podrá abandonar el juego y desaparecerá para siempre. Tras esto, Ralph destruye el coche de Vanellope, la cual se enfada con el por no dejarle correr la carrera en la que sería su única oportunidad de hacerlo.



Tras investigar un poco, Ralph descubre que el Rey Candy esconde algún extraño secreto relacionado con Vanellope, con lo cual decide volver a *Sugar Rush* y arreglar el destrozado coche de la niña gracias a la ayuda de Félix. La carrera va a empezar y entonces sucede lo que la Sargento Calhoun se temía: el bicho del juego *Hero's Duty* ha puesto un nido en *Sugar Rush* y ahora el juego está infectado de ellos, la única manera de eliminarlos seria creando un haz de luz suficientemente fuerte para atraerlos hacia él. ¿Cómo solucionarán eso Ralph y sus amigos? ¿Qué le sucederá a Vanellope? Lo descubriréis todo viendo la película y no os olvidéis ver también los créditos, que homenajean la era clásica de los arcades, tanto o más que la propia película.

Personajes principales:



Ralph: Protagonista de la película y antagonista del juego *Fix it Felix Jr.* está harto de que nadie valore su trabajo y decide buscar una manera de convertirse en héroe. Seguramente este inspirado en el arcade de *Donkey Kong*.

Félix: Héroe del juego *Fix it Felix Jr*. su especialidad es reparar todo lo que Ralph rompe, cosa que puede hacer gracias a su martillo mágico que arregla todo lo que toca. Su condición de héroe hace que no sea capaz de ver lo que siente Ralph al ser repudiado, hasta que el mismo se ve en esa situación.





Vanellope: Personaje del juego *Sugar Rush*, aparentemente es un glitch de programación motivo por el cual no puede participar en las carreras como el resto de personajes. Su condición de "rechazada" hace que entable amistad con Ralph rápidamente.

Sargento Calhoun: Personaje del juego *Hero's Duty*, donde va guiando al jugador durante la misión. Su pasado está marcado por la tragedia, motivo por el cual odia a los enemigos de su videojuego y no descansará hasta eliminarlos





Rey Candy: Personaje del juego *Sugar Rush* y principal responsable de este. Debido a lo peligroso que sería dejar participar a Vanellope en el juego decide intentar impedirlo a toda costa.



Ralph tiene una extrema facilidad para destruir cosas



El origen soviético de Zangief hace que en USA lo cataloguen de villano

Conclusión:

Wreck-it Ralph es la típica película de Disney (o Pixar) con todo lo bueno y malo que ello conlleva. La parte buena es obvia, la película tiene una calidad técnica excelente, un buen ritmo y los personajes son muy agradables, la parte mala queda un poco a criterio personal, pero desde mi punto de vista se centra en que (más o menos) es muy previsible el final y algunos personajes son tremendamente tópicos en el peor sentido de la palabra.

Sin embargo, como película en general está muy bien, es divertida entretiene y hace un homenaje muy aceptable a los videojuegos, aunque tengo que admitir que para mí, ese homenaje es válido, pero algo escaso, porque la mayoría de personajes de videojuegos aparecen solo algunos segundos y el resto de la película podría pasar por una película de Disney cualquiera.

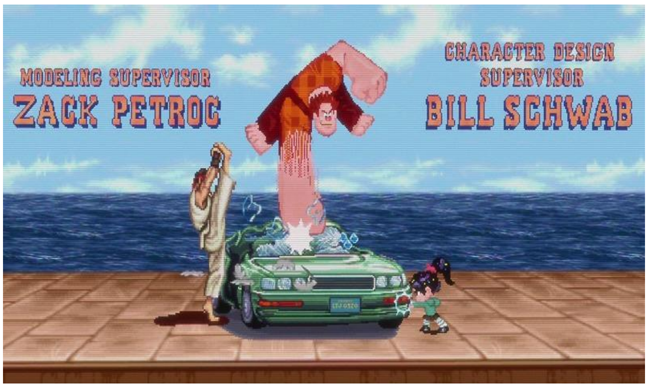
La verdad, me habría gustado mucho ver la presencia de personajes de videojuegos reales de manera más continuada, pues una de las mejores escenas de la película es la primera, cuando los villanos están reunidos hablando de sus problemas. Ya que Disney disponía de los derechos de más de una veintena de juegos ¿Por qué no los utilizó mejor? No tengo ni idea ¿tuvieron las compañías propietarias de esos personajes algo que ver con su escasa aparición en pantalla? Quién sabe. Pero es innegable que es muy ridículo comprar los derechos de Sonic para que salga menos de 5 segundos en pantalla y ni siquiera interactúe con el resto de personajes. Así que conviene dejarlo claro: **esta película está basada en el mundo de los videojuegos e incluye personajes de videojuegos reales, pero no está protagonizada por ellos**. Sabiendo eso, creo que nadie puede salir decepcionado, sobre todo si tenemos en cuenta que la película está llena a referencias directas e indirectas de videojuegos, incluyendo la "pantalla de la muerte" del nivel 246 de *Pacman*.



Skullo



El triste destino de los juegos desenchufados



¡Ni se os ocurra perderos los títulos de crédito!



DIDDY KONG



A principios de los años 90, Nintendo y Rare estaban tratando de actualizar y recuperar a Donkey Kong. Muchos conceptos del personaje fueron cambiados y alterados en esta actualización, la mayoría de estos explicados por el hecho de que el nuevo Donkey Kong era en realidad el nieto del original (quien pasaría a llamarse Cranky Kong).

Al llegar el momento de actualizar a Donkey Kong Junior, Rare creó un diseño muy distinto al personaje original, lo cual llevo a tomar la decisión de considerarlo un personaje nuevo y cambiarle el nombre, dando como resultado el nacimiento de Diddy Kong, el fiel compañero del Donkey Kong actual.

La historia de Diddy empieza de la peor manera posible, el pequeño mono estaba vigilando la reserva de bananas de la Isla Kong cuando el malvado cocodrilo King K. Rool y sus secuaces lo asaltaron, al mismo tiempo que robaban todas las bananas. A la mañana siguiente Donkey Kong se encontró con la reserva vacia y con Diddy atrapado en un barril, de manera que juntos deciden recuperar lo que les han robado.

Esa era la básica historia de *Donkey Kong Country* (1994) de Super Nintendo, donde Diddy tuvo la primera aparición. Debido a que el jugador podía cambiar entre ellos, los dos protagonistas tenían habilidades distintas que ayudarían a facilitar o complicar el juego en situaciones concretas. Donkey Kong era más lento, pero también más fuerte, además podía dar manotazos al suelo y encontrar ítems ocultos, mientras que Diddy era mucho más veloz y agil, pero debido a su poco peso necesitaba golpear más veces a algunos enemigos para poder derrotarlos, existiendo también algunos a los cuales, directamente no podía eliminar.



Donkey Kong Country



Donkey Kong Country 2: Diddy Kong Quest



Donkey Kong Land

El éxito de Donkey Kong Country puso a este personaje rápidamente en el estrellato de los videojuegos, que continuó con su aparición en la adaptación portátil del juego (*Donkey Kong Land* de Game Boy).

En *Donkey Kong Country 2* (1995) Diddy se volvió protagonista absoluto, al estar Donkey Kong secuestado (¿sera esto un homenaje al juego de Donkey Kong Jr?). En dicho juego conoceríamos a la novia o amiga de Diddy (según a quien le preguntes) Dixie Kong. Juntos estos pequeños monos han de encontrar la guarida de Kaptain K. Rool y salvar a Donkey, tanto en la versión de SNES, como en la versión de Game Boy (*Donkey Kong Land 2*) pues ambos compartían historia.



El juego que cerró la trilogía dio el protagonismo a Dixie, pues Donkey Kong y Diddy habían desaparecido misteriosamente, con lo cual, no solo no eran controlables por el jugador, sino que solo aparecían al final del juego.

Pero en ese momento este personaje no tenía por qué preocuparse, porque estaba a punto de tener su segundo juego como protagonista, y esta vez sin incluir el nombre de Donkey Kong en el título, pues los chicos de Rare estaban preparando un juego de carreras para Nintendo 64 llamado *Diddy Kong Racing* (1997) donde aparecerían otros personajes que luego tuvieron su momento de gloria en la consola de 64 bits, como Banjo o Conker. Este juego fue un éxito, (pese a competir con *Mario Kart 64*) y tuvo un remake para Nintendo DS, donde se cambiaron algunos personajes, que ahora formaban parte de Microsoft (la cual había comprado Rare años atrás).



En *Donkey Kong 64* Diddy volvió a su papel de co-protagonista, que comparte con otros nuevos personajes creados para la ocasión y con su colega Donkey Kong, pues todos los personajes son necesarios para completar el juego.



Diddy Kong Racing



Donkey Kong 64



Mario Golf: Toadstool Tour

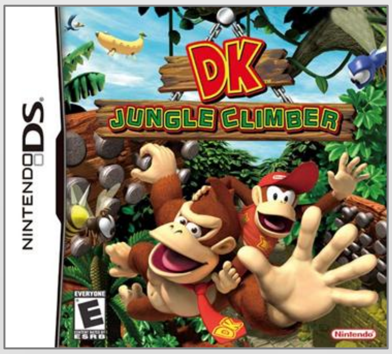
Desde ese momento, Diddy Kong ha sido un personaje constante en los juegos de Nintendo, apareciendo en juegos deportivos como *Mario Kart Double Dash*, *Mario Golf: Toadstool Tour* y *Mario Power Tennis* entre otros.



Mario Kart Double Dash



Mario Power Tennis



DK Jungle Climber

La presencia de Diddy tambien es constante en la saga Donkey Kong, como demuestran sus apariciones en la trilogía *Donkey Konga* (2003-2004-2005) para Gamecube, *Donkey Kong King of Swing* (2005) para Game Boy Advance o *Donkey Kong Barrel Blast* (2007) para Wii .



Donkey Konga



Donkey Kong Barrel Blast



Aun así, son varios los juegos de la familia Kong que quedaron cancelados y uno de ellos era *Diddy Kong Pilot*, que tomaba como base el manejo de aviones en *Diddy Kong Racing* para hacer un nuevo juego de carreras. Los conceptos e ideas de este juego se terminaron usando para *Banjo Pilot*, que estaba protagonizado por personajes del juego Banjo Kazooie. Otros juegos cancelados de la familia Kong (como *Donkey Kong Racing*) también incluían a Diddy, aunque no como protagonista.





Diddy Kong Pilot

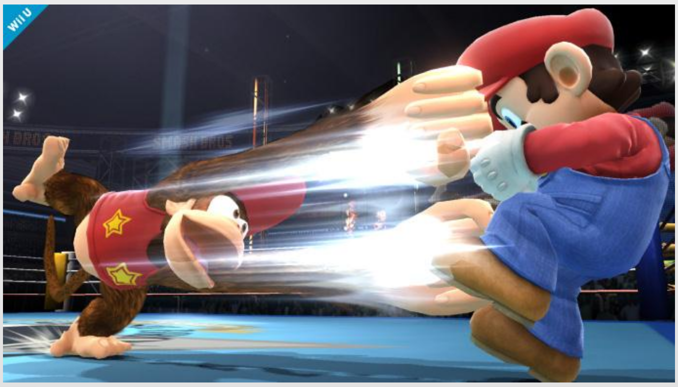


Donkey Kong Racing

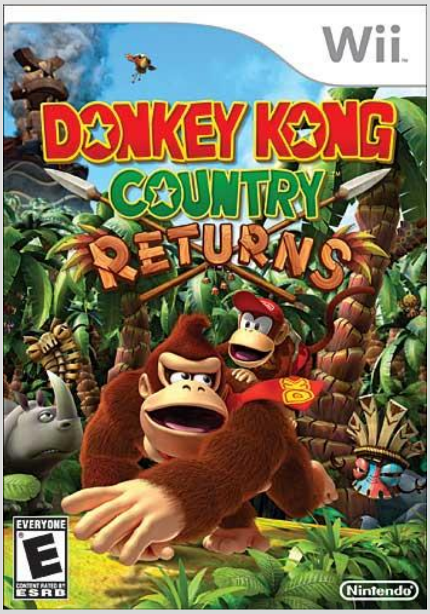
Tras la venta de Rare a Microsoft, la saga *Donkey Kong Country* había quedado "huérfana" y solo se recordaba con algunas versiones de los juegos para Game Boy Color y Game Boy Advance. Afortunadamente la situación cambió tras el anuncio de *Donkey Kong Country Returns* (2010), que intentaría volver a las raíces de la saga con un plataformas en 2D protagonizado por Donkey y Diddy, dicho juego tuvo una continuación para Wii U llamada *Donkey Kong Country Tropical Freeze* (2014).

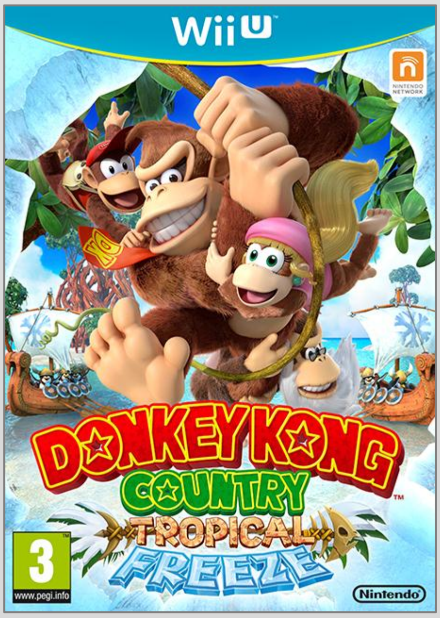


Donkey Kong Country Returns



Smash Bros Wii U





Por último, recordar que pese a toda esta cantidad de títulos a sus espaldas (ya sea como protagonista o como co-protagonista) Diddy obtuvo el reconocimiento final a su labor siendo incluido como personaje en la popular saga de pelea de Nintendo, Smash Bros, concretamente en *Super Smash Bros Brawl* de WII *y Super Smash Bros 3DS y WII U*, donde hace uso de su agilidad y de su jet pack (proveniente de *Donkey Kong 64*).

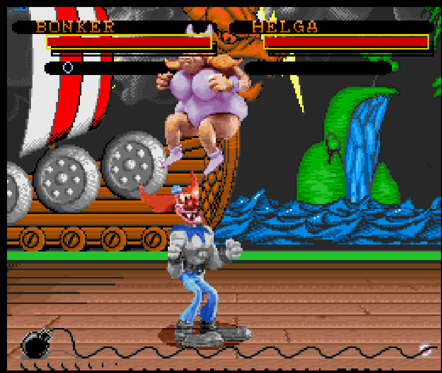
Skullo

ESPECIAL

ClayFighter

Por SKULLO

















ESPECIAL CLAYFIGHTER

Si pudiésemos volver a los 90 y echar un vistazo a uno de esos locales que se hacían llamar Salones Recreativos, seguramente nos encontraríamos una cola de jóvenes esperando turno para partirse la cara entre sí en algún videojuego, pues el género de la lucha 1 contra 1 era tremendamente popular y existía una gran demanda (y oferta) para satisfacer a los usuarios.



Como no podía ser de otro modo, muchos de esos juegos llegaron a las consolas de videojuegos (con mayor o menor suerte) para disfrute de los usuarios que no podían (o querían) perder monedas cada tarde en los citados salones.

Una de esas sagas creadas para entretenimiento doméstico fue *Clayfighter*, donde extraños personajes de plastilina se partían la cara en unos cómicos combates. Lo más llamativo de *Clayfighter* eran sus personajes, hechos de arcilla o plastilina y animados en Stop-Motion, fotografiando cada movimiento del muñeco de arcilla hasta conseguir un número de frames aceptable para crear la animación que veríamos luego en el juego. Esta técnica es comúnmente conocida como Claymotion.



Imágenes del proceso de animación de personajes de *Clayfighter 2*

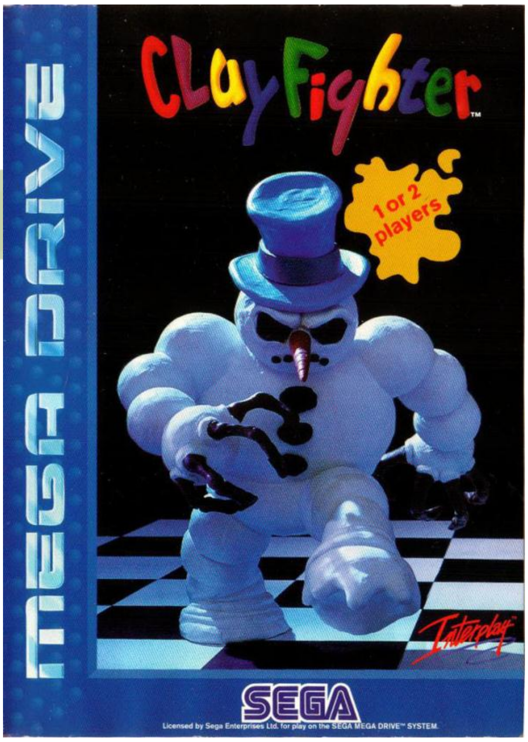
Otra de las señas de identidad de la saga es su sentido del humor y sus ganas de parodiar (o ridiculizar) a la competencia, cosa que demostró desde el principio con los anuncios en revistas, donde se mostraban referencias muy directas a *Mortal Kombat* y *Street Fighter II*.



Algunos ejemplos de la particular publicidad de *Clayfighter*

Aunque es totalmente cierto que los juegos de esta saga nunca van a estar incluidos en un TOP 10 de los mejores de su género, creo que se han ganado a pulso el protagonizar este especial, aunque sea por su particular estilo.

CLAYFIGHTER (1993)



Un meteorito de arcilla se estrelló en un circo llamado Playland mutando a los desafortunados habitantes de éste y modificando toda la zona. Ahora, Playland se ha convertido en Clayland y los nuevos personajes mutados por la arcilla deciden pelear para ver quién es el Rey del circo.

Bajo esa simple historia nos llega uno de los muchísimos juegos de lucha que aparecieron en los 90. El concepto de *Clayfighter* surgió como respuesta a lo visto en *Mortal Kombat* que poseía personas reales digitalizadas y un alto contenido en sangre, así que Interplay y Visual Concepts decidieron hacer "un *Mortal Kombat* para niños" usando alocados personajes de plastilina como protagonistas.

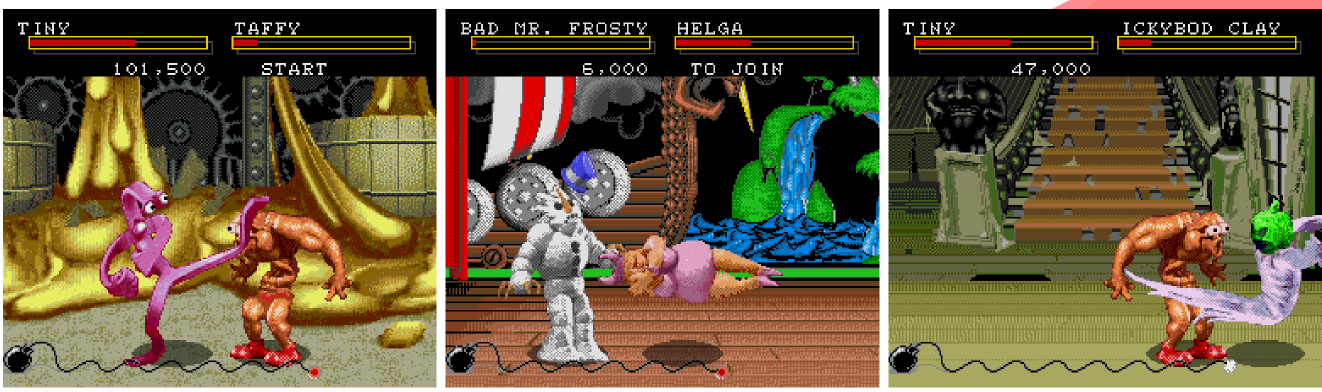
En lo que se refiere a la plantilla, nadie puede negar la originalidad de Interplay, que nos da a conocer a 8 curiosos personajes: Bad Mr. Frosty (un malvado muñeco de nieve que tiene como hobby agredir a Santa Claus, motivo por el cual terminará en la cárcel), Blob (una masa verde plastilina que cambiara de forma constantemente), Helga (una poderosa y fofa Valkiria que canta ópera), Ickybod Clay (un fantasma cuya cabeza es una calabaza) Tiny (una especie de Zangief de plastilina) Taffy (un personaje amarillo parcialmente elástico) Bonker (un alocado payaso) y Blue Suede Goo (un imitador de Elvis).

Coloridos escenarios, músicas divertidas (incluyendo un tema cantado en la versión de SNES), personajes parlanchines (sobretodo Blue Suede Goo) y golpes especiales que cortarán por la mitad a nuestro personaje o lo chafarán contra el suelo, es lo que veremos mientras derrotamos a nuestros oponentes para llegar al cráter del meteorito, donde nos esperará N Boss, el enemigo final.

Clayfighter fue lanzado en 1993 para Super Nintendo y en 1994 para Mega Drive/Genesis. Pese a no llegar a la altura de los grandes juegos de lucha del momento, su simpatía y originalidad hicieron que tuviese un éxito suficiente para que Interplay lanzase una continuación, iniciando así esta particular saga.



Fotografías de la versión Super Nintendo (arriba) y de la versión Mega Drive/Genesis (abajo)



CLAYMATES (1993)

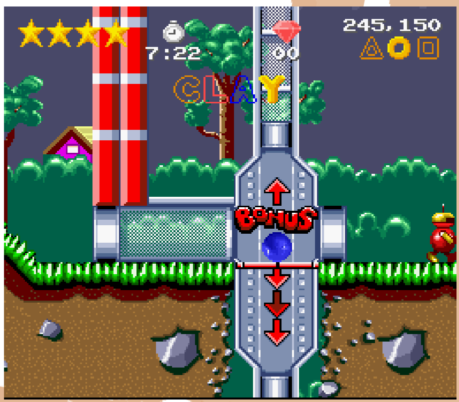


¿Os habéis preguntado de donde provienen los animalitos que aparecen en *Clayfighter* al principio de cada Round? pues *Claymates* es la respuesta.

Este juego fue lanzado para Super Nintendo poco antes que el primer *Clayfighter*, usando también la técnica de Claymation pero en un juego de plataformas donde controlábamos un chico convertido en una bola de arcilla de color azul, que puede tomar la forma de diferentes animales, cada uno con habilidades propias.

El sentido del humor estúpido y paródico de *Clayfighter* también proviene de aquí, como demuestran los nombres de algunos niveles o el hecho de que el juego presuma de tener "Blaze Processing" para mover personajes a velocidades altísimas en clara referencia a la publicidad de Sega en Estados Unidos, cosa que cumplirá desde el primer nivel (pues el ratón es rapidísimo).

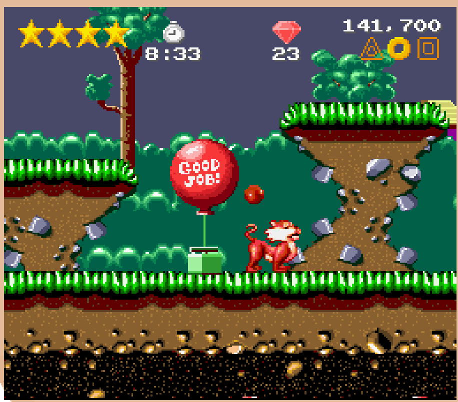
Si bien es cierto que el juego no destacó demasiado es bastante curioso visual y jugablemente. Lamentablemente nunca se lanzó una secuela, seguramente porque en Interplay preferían esforzarse en sacar más Clayfighters.













CLAYFIGHTER TOURNAMENT EDITION (1994)



Street Fighter II puso de moda los juegos de lucha en los años 90, así como también normalizó el hecho de sacar versiones actualizadas de dichos juegos, con algunos añadidos extras o corrigiendo errores.

Clayfighter Tournament Edition es una versión actualizada y mejorada del primer *Clayfighter*, se lanzó exclusivamente para Super Nintendo en Estados Unidos y directamente para videoclub.

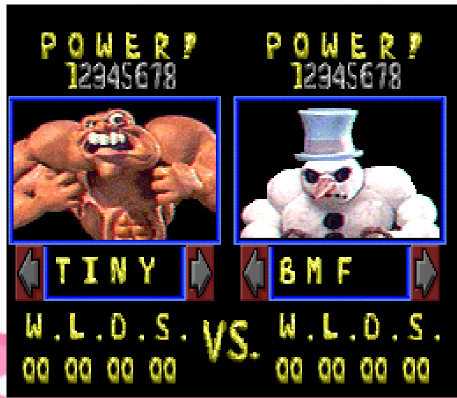
En este juego se rebalancean algunos personajes, se les quita daño o alcance a algunos golpes que eran abusivos en el primer juego (el Frosty Big Arm de Bad Mr. Frosty, por ejemplo) y se modifican algunos comandos para ejecutar las técnicas especiales (acercándose más a los comandos de Street Fighter II).

Sin embargo también hay algunas cosas negativas, como que Blob tiene un movimiento especial de menos, que el Butt Dive de Bonker no sirva para nada (en el primer juego bloqueaba los golpes de los enemigos) o que no se hayan añadido personajes nuevos.

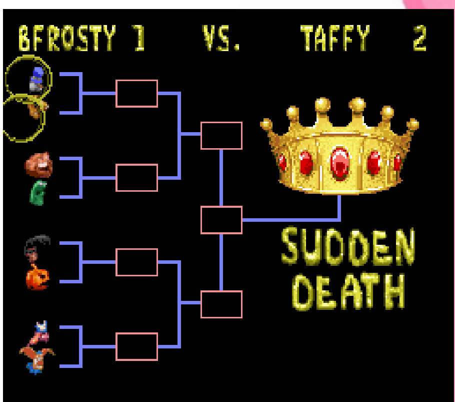
El juego también añade un nuevo modo torneo (como era de esperar por el nombre) modifica algunos escenarios y añade una introducción más larga que nos explica la historia del juego y como aparecieron sus personajes.













CLAYFIGHTER 2 JUDGMENT CLAY (1994)

Clayfighter 2 Judgment Clay (título que parodia claramente *Terminator 2*) apareció en 1994 en exclusiva para Super Nintendo, pese a que en su día se escucharon algunos rumores de una posible versión para 32X.

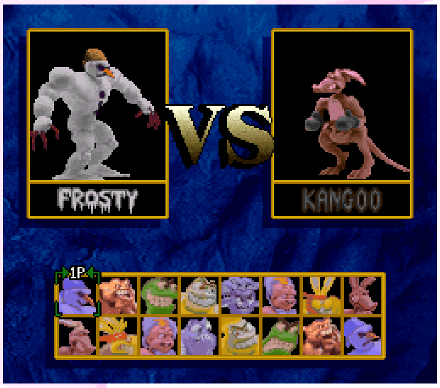


La historia del juego nos cuenta como tras la derrota de N Boss a manos de Tiny, el malvado Doctor Generic Kiln esparce restos de arcilla en Mudville, la zona afectada por el meteorito de la primera parte, creando nuevos personajes entre los que destacan las versiones malvadas de los protagonistas. Conviene aclarar que pese a su importancia en la trama principal, el Doctor Kiln no aparece como personaje en el juego (habrá que esperar a futuras entregas para poder darle lo que se merece).

La plantilla está formada por 8 personajes y solo 3 de ellos provienen del primer juego (Blob, Frosty y Tiny) siendo el resto de personajes totalmente nuevos, como el hombre plátano Nanaman, el pulpo Octohead, el bebé Googoo o el conejo "Terminator" Hoppy. Cada uno de esos 8 personajes tiene que enfrentarse contra su doble malvado al final del juego, los cuales son desbloqueables mediante trucos, eso hace que la plantilla del juego pase de 8 personajes a 16, un número muy destacable en aquella época. Los dobles malvados no son exactamente iguales a los personajes iniciales, pues en la mayoría de los casos tienen golpes especiales propios y diferencias en sus golpes básicos.

El estilo visual del juego continuó siendo tan llamativo como el del primero, se incluyen nuevos sprites para Blob y Frosty pero no para Tiny, pues al parecer fue incluido a última hora en sustitución del personaje Lucy The Gorilla. Los escenarios de los personajes continúan estando personalizados, además se incluye el Monte Mushmore (parodia del Monte Rushmore) donde están talladas las caras de los personajes que faltan del primer juego excepto Ickybod Clay (que iba a ser incluido en este juego pero finalmente se descartó).





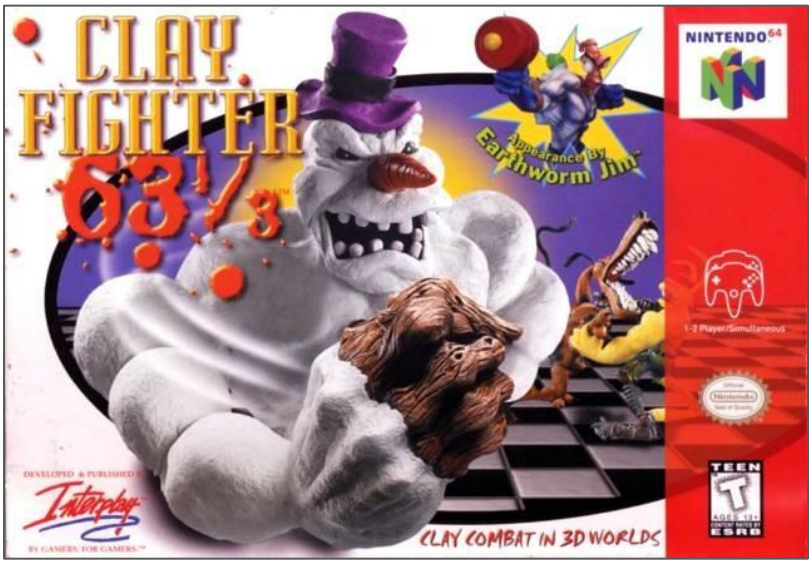








CLAYFIGHTER 63 1/3 (1997)



Este juego salió en exclusiva para Nintendo 64 sin perder una pizca del humor absurdo que tanto le caracteriza, como demuestra el hecho de que decidiesen llamar al juego 63 1/3 en lugar del tan manido 64 que tenían la mayoría de juegos de la consola o que en la parte trasera de la caja se nos advirtiese que el juego no contenía ni sangre, ni personajes llamados Ryu o Ken.

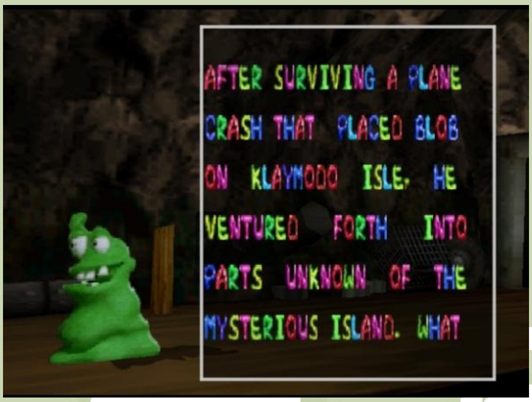
La plantilla sufre bastantes cambios con respecto al juego anterior, regresan algunos personajes del primer *Clayfighter* como Ickybod Clay, Bonker o Taffy y se van todos los nuevos de *Clayfighter 2* a excepción de Hoppy, el resto de personajes son nuevos y se incluyen dos estrellas invitadas: Earthworm Jim y Boogerman dando una plantilla total de 12 personajes (3 de ellos secretos).

El apartado jugable del juego mejora todo lo visto en esta saga, pues añade muchas mecánicas sacadas de grandes juegos de lucha como los combos y combo Breakers de *Killer Instinct*, la posibilidad de hacer Parry (bloquear un golpe enemigo presionando adelante en el momento justo) de *Street Fighter III: New Generation*, una barra de Stun que medirá cuanto le falta al personaje para quedar atontado, una barra de poder para hacer los Súper Ataques (tan comunes en los juegos de lucha) y la posibilidad de cancelar movimientos con Súper Ataques para enlazarlos en un combo, también se incluyeron los Claytalities, la versión humorística de los Fatalitys de *Mortal Kombat*.

Otro cambio fueron los escenarios, que ahora son en 3D y podemos pasar de una zona a otra de ellos golpeando al rival en áreas concretas del decorado. Las voces de los personajes siguen siendo muy divertidas y alocadas (escuchar a Blob gritar "I'm a Human Being" es desternillante) cosa que no sorprende, pues entre los dobladores hay profesionales como Jim Cummings y Dan Castellaneta (voz de Homer en Los Simpson).









CLAYFIGHTER SCULPTOR'S CUT (1998)



Clayfighter 63 1/3 tuvo una actualización que fue lanzada exclusivamente para videoclubs (lo cual lo convierte en un juego bastante difícil y caro de conseguir) que salió bajo el nombre de *Sculptor's Cut* (una vez más haciendo el chiste fácil con las versiones Director's Cut de algunos videojuegos y películas).

La historia del juego es la misma que en el anterior, pero esta vez nos la cuentan con una divertida canción a modo de introducción: Un enorme meteorito cae en la isla de Claymodo (también llamada Klaymodo) interrumpiendo las vacaciones de nuestros protagonistas, por si eso fuese poco, detrás de todo está el malvado Dr. Kiln, quien ha vuelto a hacer de las suyas con la arcilla mutante para crear nuevos secuaces en su plan de dominación mundial.

En lo que se refiere al apartado jugable vuelven a haber cambios con respecto al juego anterior, el sistema de combos se ha visto modificado, algunos personajes obtienen nuevos Súper Ataques, otros ven los suyos ligeramente cambiados o han recibido algún añadido menor (burlas, llaves) con respecto a *Clayfighter 63 1/3*.

La plantilla aumenta a 16 gracias a los 4 personajes nuevos: Lady Liberty (una estatua de la Libertad creada por el Dr. Kiln) Zappa Yow Yow Boys (3 nativos de la isla Claymodo que quieren recuperar la tranquilidad de su hogar) High Five (la mano amputada del Dr. Kiln que ha mutado y ahora va por libre) y Lockjaw Pooch (el agresivo perro del Dr Kiln, que aparentemente había muerto a manos de T. Hoppy).





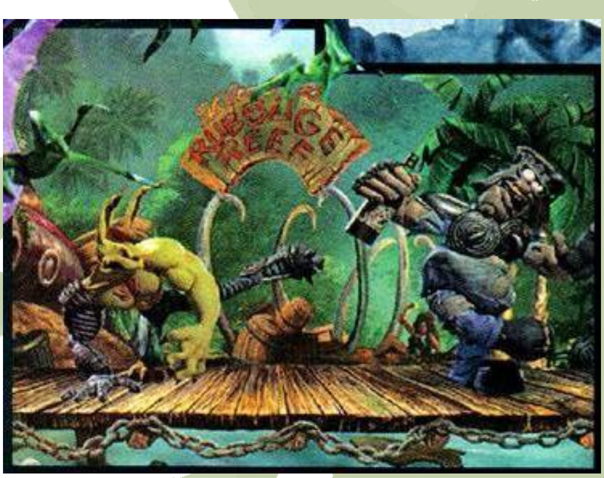


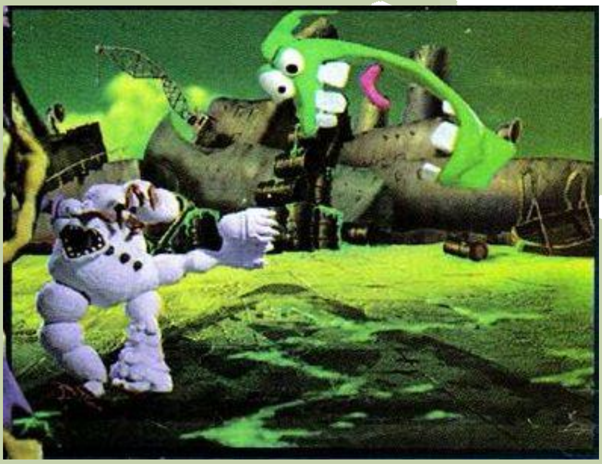


CLAYFIGHTERS CANCELADOS

Clayfighter Extreme

Antes de que la saga llegase definitivamente a Nintendo 64, la continuación de *Clayfighter 2* estuvo dando tumbos sin un origen muy claro. Por un lado se rumoreaba que *Clayfighter 3* seria lanzado junto con la Panasonic M2 de 3DO, cosa que nunca sucedió por la cancelación de dicha consola, por otro se comentaba que saldría para PlayStation bajo el nombre *Clayfighter Extreme*, poco más tarde se mostraron las primeras imágenes de la Beta (donde se veían viejos conocidos como Hoppy, Frosty o Blob y a un nuevo personaje llamado Hobo Cop que parecía algo así como un vagabundo borracho). Finalmente *Clayfighter Extreme* se terminó convirtiendo en *Clayfighter 63 1/3* para Nintendo 64, añadiéndole algunos cambios generales y quitando al personaje Hobo Cop.





Clayfighter Call of Putty

Hace escasos años se anunció el regreso de *Clayfighter* para Wii y Nintendo DS en un juego llamado *Call of Putty* (clara parodia de los populares *Call of Duty*). El juego parecía estar muy avanzado y se vieron bastantes capturas de lo que parecía ser una versión nueva de *Clayfighter 63 1/3* o al menos una continuación de este, pues los sprites de los personajes estaban sacados de ese juego.
Lamentablemente *Call of Putty* no se lanzó y la saga *Clayfighter* se quedó en un abandono que dura hasta hoy.







CAMEOS EN CLAYFIGHTER

Claymates



Como ya he explicado antes, *Claymates* es “hermano” de *Clayfighter*, motivo por el cual aparecen algunos personajes de ese juego al principio de cada round o en la pantalla de versus del primer *Clayfighter*. Además de eso, la música de Caribbean Cluise en *Clayfighter 63 1/3* es una versión nueva de un tema de *Claymates*.



The Lost Vikings

The Lost Vikings fue otra famosa saga relacionada con Interplay donde manejamos a 3 vikingos (Erik, Olaf y Baleog) por un escenario laberíntico lleno de peligros, y tenemos que colaborar entre ellos para lograr llegar a la meta. En *Clayfighter* hay algunos homenajes a dicha saga, por ejemplo en el final de Helga, ella rechaza casarse con Olaf para casarse con Tiny y en *Clayfighter 2*, aparecen las caras de Baleog y Erik en la pared del escenario Clay Keep.







Earthworm Jim y Boogerman

Estos dos personajes fueron incluidos en los *Clayfighters* de Nintendo 64, sin embargo muchos recordareis que provienen de sus propios juegos. Earthworm Jim tuvo un gran éxito con sus dos primeros videojuegos que llegaron a multitud de consolas (si queréis saber más de él, podéis leer el **Especial Earthworm Jim** que hicimos para el número 06 de esta revista). Situación similar se dio con Boogerman, un personaje bastante atípico y desagradable que tuvo su propio videojuego en Mega Drive/Genesis y Super Nintendo. La verdad es que si tenemos en cuenta el extraño humor de ambos personajes, no se puede negar que encajan muy bien en *Clayfighters.*







OTROS JUEGOS CON CLAYMOTION

Son bastantes los juegos que han recurrido al Claymotion, algunos de ellos por necesidad, como por ejemplo ***Mortal Kombat***, donde tuvieron que crear a los monstruos como Goro o Kintaro con miniaturas animadas por stop-motion, para intentar lograr un aspecto realista comparable al resto de personajes que estaban hechos con fotos digitalizadas de personas reales.



Figura de arcilla de Goro



Goro en *Mortal Kombat*

Otros casos similares son los juegos de lucha ***Dino Rex*** y ***Primal Rage***, ambos protagonizados por criaturas prehistóricas que fueron creadas en arcilla y animadas paso a paso para el juego.



Dino Rex



Animando a Talon (*Primal Rage*)

Son bastantes los juegos que decidieron usar el estilo Claymotion para ofrecer un aspecto gráfico único y llamativo, así que mencionaré brevemente unos cuantos.

Reikai Doushi (1988): Este arcade (también conocido como *Chinese Exorcist*) tiene el honor de ser de los primeros en usar personajes digitalizados y de arcilla. Es un juego bastante raro, y no basa su estilo gráfico en aparentar que todo sea de plastilina, pero debido a su innovación vale la pena echarle un ojo.







Trog (1990): Arcade de Midway protagonizado por dinosaurios de arcilla en un juego similar a *Pacman*. Tuvo un port a NES pero se perdió el aspecto de plastilina en el proceso.

Platypus (2006): Shooter de naves para PSP y PC que basa todo su apartado gráfico en la plastilina, tiene una secuela (***Platypus 2***) lanzada en 2007.



Trog



Platipus

The Neverhood (1996): Juego de aventuras con personajes de plastilina para PC, tuvo una continuación llamada ***SkullMonkeys*** (1998) que era un juego de plataformas con personajes de plastilina para Playstation. Hay planes para lanzar otro juego de esta "saga" llamado ***Armikrog***.



The Neverhood



SkullMonkeys

Oddblob (2010): Juego de puzle para Iphone, con estilo visual de plastilina, muy colorido e interesante.

Kirby Rainbow Curse: Este juego todavía no ha sido lanzado, pero en los videos mostrados por Nintendo se muestra que toda Dreamland es de plastilina.



Kirby Rainbow Curse



Oddblob

LISTADO DE PERSONAJES (B-Hi)

BAD MR. FROSTY



Frosty es un malhumorado muñeco de nieve cuya actitud le ha provocado problemas con la ley y con Santa Claus. Es una parodia del personaje Jack Frost y lo más parecido al protagonista de esta saga, ya que aparece en todos los juegos y en todas las portadas.

1º aparición: Clayfighter

BLOB



Junto con Frosty, el único personaje que ha aparecido en todos los *Clayfighters*, es una parodia del monstruo aparecido en la película The Blob (1988). Sus ataques se basan en cambiar de forma y atacar convertido en objetos.

1º aparición: Clayfighter

BLUE SUEDE GOO



Blue Suede Goo fue uno de los primeros habitantes del circo en mutar tras la caída del meteorito, su forma final fue la de un imitador de Elvis.
Sus planes de futuro pasan por llevar el circo a Las Vegas y hacerse famoso.

1º aparición: Clayfighter

BONKER



Tras ser víctima del meteorito que mutó a los habitantes del circo, este payaso se convirtió en una versión alocada y agresiva de sí mismo. Su ausencia en *Clayfighter 2* se justificó alegando que Bonker había enloquecido y quería matar a todos los que se habían reído de él en el pasado.
1ª aparición: Clayfighter

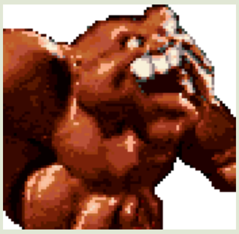
BOOGERMAN



Boogerman es un superhéroe que basa sus ataques en mocos, eructos, pedos y lindezas similares.
Tuvo su propio videojuego para SNES y Mega Drive, con lo cual, al igual que Earthworm Jim, no fue creado para la saga Clayfighter.

1º aparición: Clayfighter 63 1/3

BUTCH



Doble malvado de Tiny y su enemigo final en *Clayfighter 2*. Es tan fuerte como estúpido y guarro (uno de sus ataques especiales es un pedo).
No le gusta todo lo que sea más inteligente que él (lo cual incluye animales y plantas).

1º aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

Dr KILN



Científico loco que experimenta con la arcilla mutante, es el responsable de la creación de los dobles malvados en *Clayfighter 2*. Sin embargo no apareció "en persona" hasta *Clayfighter 63 1/3* donde es el villano principal.

1ª aparición: Clayfighter 63 1/3

Dr PEELGOOD



Doble malvado y rival de Nanaman, su nombre es una referencia a la canción Dr. Feelgood de Motley Crue.
Su plan malvado consiste en quitarle la piel a todas las bananas y esconderlas por el mundo para provocar accidentes.
1ª aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

EARTHWORM JIM



Seguramente todos conocéis a este personaje de sus propios videojuegos, pero por si no es así resumo su historia: Jim es una lombriz que consiguió por casualidad un traje que le otorga multitud de súper-poderes, tras lo cual decide dedicar su vida a combatir el mal.

1º aparición: Clayfighter 63 1/3

GOOGOO



Googoo es un poderoso bebé de arcilla armado con un sonajero (o una porra, según se vea).
Quiere convertir Mudville en una zona especial de descanso para poder echarse la siesta sin sufrir molestias.

1ª aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

HELGA



Esta poderosa Valkiria es una cantante de ópera que pretende ser la Reina del Circo y nadie la detendrá (ni siquiera su odiado rival Blue Suede Goo).
En su final en *Clayfighter* se casaba con Tiny y tenían ocho hijos hiperactivos ¡Qué horror!

1º aparición: Clayfighter

HIGH FIVE



High Five es una la mano amputada del Dr. Kiln, que tras mutar en tamaño y poder se rebeló contra él.
Se considera que el personaje está inacabado pues posee menos especiales especiales que el resto de luchadores y no tiene Claytality.

1ªaparición: Clayfighter Sculptor's Cut.

LISTADO DE PERSONAJES (Ho-N)

HOBO COP



Fue uno de los primeros personajes mostrados en la beta que terminaría siendo *Clayfighter 63 1/3.*
Sin embargo esta especie de Robocop vagabundo nunca se incluyó en el juego ni en la versión mejorada Clayfighter Sculptor's Cut.

HOUNGAN



Houngan es un brujo, maestro en la magia negra y el Vodoo, usa como arma un pollo muerto.
Es nativo de la isla Claymodo y tiene malvados planes para el mundo.

1ª aparición: Clayfighter 63 1/3

ICKYBOD CLAY



Ickybod Clay es el fantasma del circo y quiere que todo el mundo acabe aterrorizado por pura diversión. Iba a ser incluido en *Clayfighter 2*, pero eso no sucedió pese a que hay una fase que supuestamente era la suya (Clay Keep). Según la historia fue exiliado y no regresó hasta *Clayfighter 63 1/3.*

1ª aparición: Clayfighter

KANGOO



Kangoo es el campeón de la World Clay Boxing Association y cuenta con un gran número de seguidores. Al anunciar su retiro sus fans lo intentaron linchar, así que decidió participar en *Clayfighter 2* como último homenaje.

1ª aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

LADY LIBERTY



Es una Estatua de la Libertad que fue revivida por el Dr. Kiln para que le sirviese en sus malvados planes. Lamentablemente para él Lady Liberty se rebeló para luchar del bando de los buenos.

1ª aparición: Clayfighter Sculptor's Cut

LUCY



Lucy The Gorilla era uno de los personajes que se vieron en las primeras capturas de *Clayfighter 2*. Lamentablemente el personaje no fue incluido en el juego, ya que fue sustituido a última hora por Tiny.

HOPPY



Hoppy fue creado para *Clayfighter 2 Judgment Clay* como una mezcla entre conejo soldado y Terminator.
Acabó malherido tras los sucesos de dicho juego y fue rescatado y salvado por el Dr. Kiln, quien le implantó partes mecánicas y le lavó el cerebro para que fuese su sirviente.

1ª aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

ICE



Doble malvado de Bad Mr. Frosty (¿eso no debería volverlo bondadoso?).
Ice pelea de una manera similar a la de Frosty, de hecho posee algún ataque que usaba él en el *Clayfighter* original y no posee en la segunda parte.

1ª aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

JACK



Jack es el doble malvado y rival de Octohead.
Sus gustos también son opuestos, pues al contrario que el juerguista de Octohead, Jack es solitario y su sueño es gobernar Mudville y todo el océano.

1ª aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

KUNG POW



Luchador asiático experto en artes marciales y sabiduría oriental, fue guardaespaldas y cocinero de Sumo Santa. Su nombre parece ser una parodia del pollo Kung Pao, además del juego de palabras entre Kung Fu y la palabra Power.

1ª aparición: Clayfighter 63 1/3

LOCKJAW POOCH



Lockjaw Pooch es el violento y fiel perro del Dr. Kiln, motivo por el cual ha sufrido diversos experimentos que lo han alterado física y mentalmente. Se le dio por muerto en *Clayfighter 63 1/3* pero reapareció vivo en *Sculptor's Cut*.

1ª aparición: Clayfighter Sculptor's Cut

N BOSS



Este collar de perlas es el enemigo final del primer *Clayfighter.*
Su nombre es una parodia del de M. Bison, combinado con las palabras End Boss (Jefe final). Fue derrotado por Tiny.

1ª aparición: Clayfighter

LISTADO DE PERSONAJES (Na-Z)

NANAMAN



Este alocado hombre-banana jamaicano quiere convertir Mudville en una zona de veraneo tropical, donde dará lecciones gratuitas de baile a todos los visitantes que se atrevan a ir.

1 aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

OCTOHEAD



Octohead es un pulpo que adora la fiesta y la playa.
Su intención es derrotar a todos los otros rivales para proclamarse dueño y señor de Mudville y crear allí una gran playa donde celebrar fiestas constantes.

1ª aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

SARGE



Doble malvado y enemigo final de Hoppy en *Clayfighter 2.*
Sarge es un luchador nato, está entrenado en técnicas cuerpo a cuerpo y no dudará en aplastar a quien se ponga en su camino.

1ª aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

SLYCK



Doble malvado y rival de Blob en *Clayfighter 2*.
Conserva de su rival la habilidad de convertirse en una gran variedad de cosas, en lo que basa su estilo de lucha.

1ª aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

SPIKE



Doble malvado y enemigo final de Googoo en *Clayfighter 2*.
Spike pelea de una manera ligeramente distinta a Googoo y su meta es ganar el torneo para confiscar el suministro de leche de Mudville.

1ª aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

SUMO SANTA



Sumo Santa es un Santa Claus malvado que quiere gobernar el mundo para hacer lo que le dé la gana, por lo cual debe derrotar a sus rivales, incluyendo a Bad Mr. Frosty al cual desprecia profundamente.

1ª aparición: Clayfighter 63 1/3

TAFFY



Otro de los habitantes del circo que fue mutado por el meteorito. Taffy es una especie de masa chiclosa con la habilidad de estirarse para golpear a sus enemigos. Ha aparecido en todos los juegos salvo *Clayfighter 2.*

1ª aparición: Clayfighter

THUNDER



Doble malvado y rival de Kangoo en *Clayfighter 2*.
No hay nada que haga más feliz a Thunder que golpear a la gente, quiere gobernar sobre Mudville con puño de hierro y castigar a golpes a quien le desobedezca.

1ª aparición: Clayfighter 2 Judgment Clay

TINY



Tiny es un forzudo que ama la lucha libre y golpear a sus rivales bien fuerte. Pese a su escasa inteligencia se proclamó campeón del primer *Clayfighter*.
En *Clayfighter 2* se incluyó en sustitución de Lucy the Gorilla.

1ª aparición: Clayfighter

ZAPPA YOW YOW BOYS



Este personaje en realidad son 3 pequeños nativos de la isla Claymodo que pelean juntos. Fofo está situado en la parte superior, Gling en medio y Kapu debajo, juntos luchan para expulsar al resto de personajes de su isla.

1ª aparición: Clayfighter Sculptor's Cut

Y con esto termina el repaso a la saga *Clayfighter*, espero que os haya gustado el especial y hayáis descubierto alguna cosa que no sabíais de esta particular saga de juegos de lucha.

Skullo

STAFF



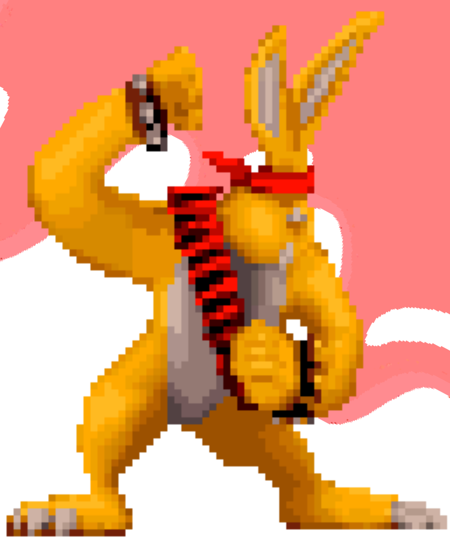


SKULLO

Director, redactor y maquetador

NESBEER

Redactor





EL MESTRE

Redactor

VALVEIDER

Redactor

¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

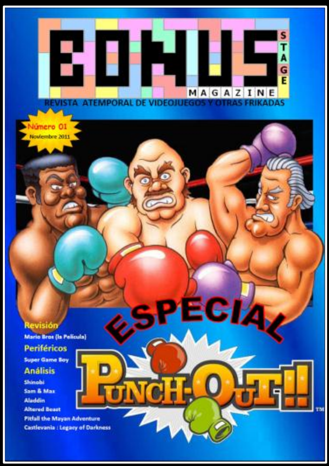
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

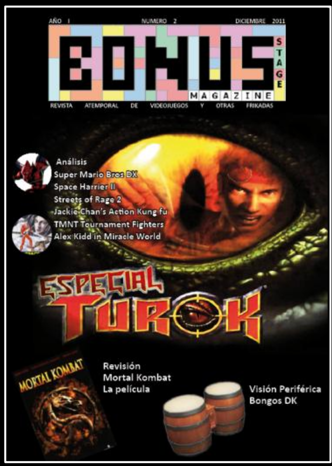


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no os olvidéis leer los números anteriores:



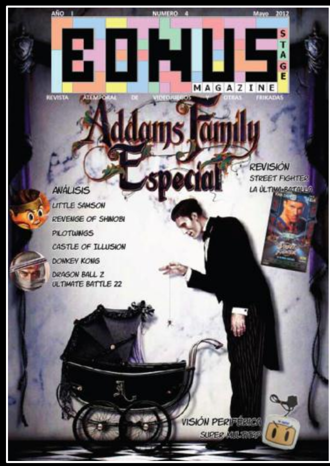
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



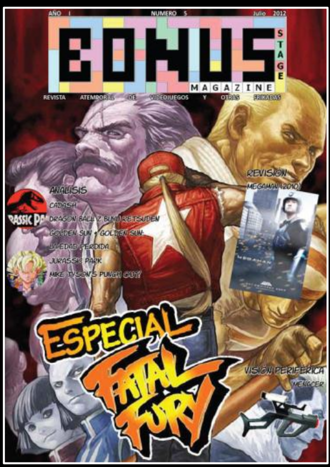
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. Earthworm Jim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. Ecco the Dolphin
Noviembre 2012 (54 págs



#08 Esp. Kunio Kun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



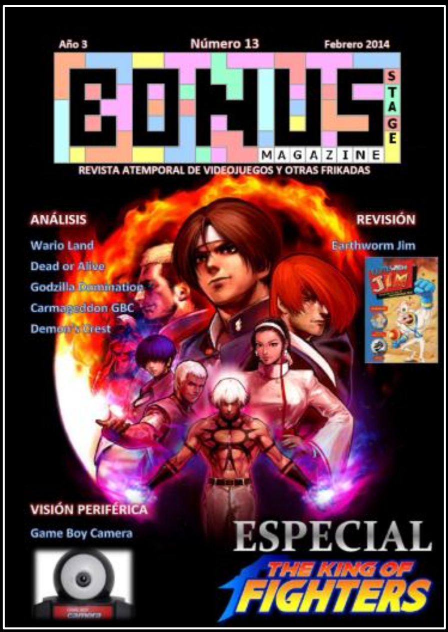
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)







#13 Especial King of Fighters

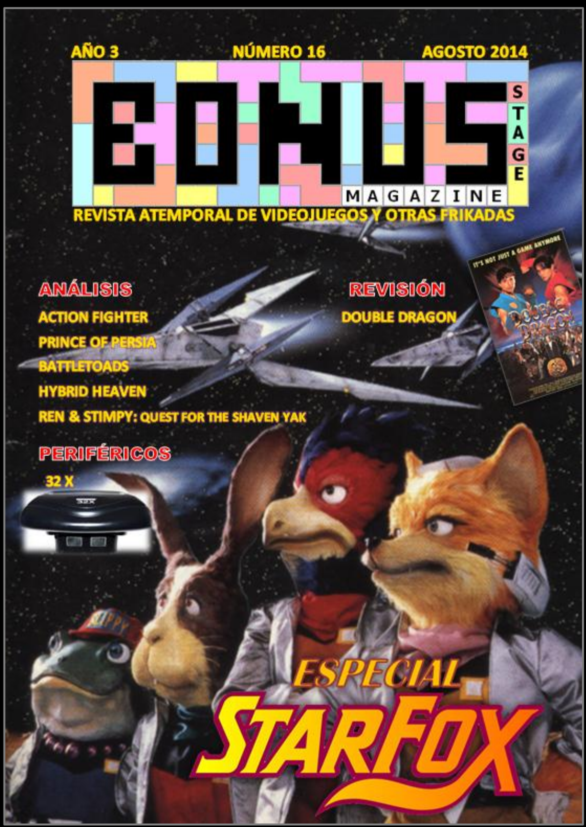
Febrero 2014 (60 páginas)

#14 Especial Godzilla

Abril 2014 (74 páginas)

#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventures

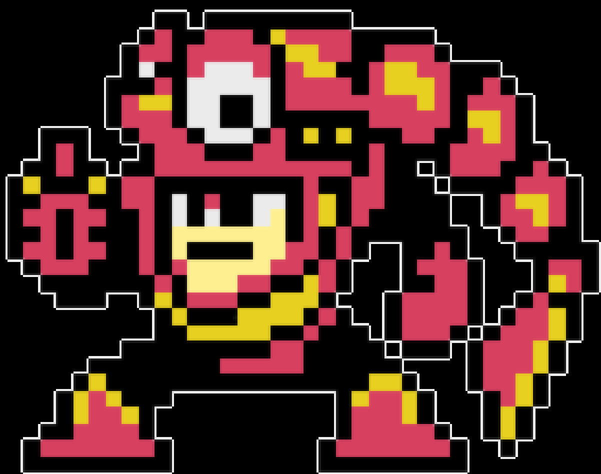
Junio 2014 (66 páginas)



BONUS STAGE MAGAZINE #16

Especial Starfox

Agosto 2014 (61 páginas)



SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

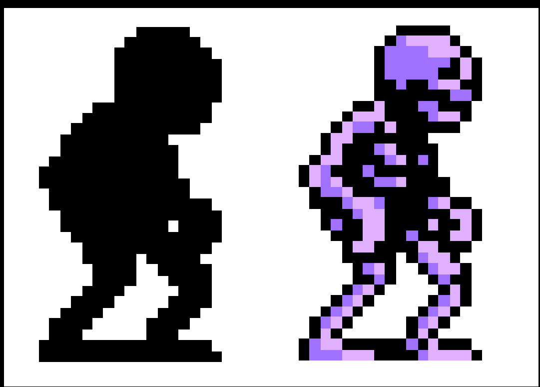
1- EL DESCONOCIDO





El personaje es del juego *Spiderman & Venom: Maximum Carnage*

2- LA SOMBRA



El personaje de la sombra es un esqueleto de *Castlevania*

3- EL ERROR





El error es el nombre en la barra de vida del personaje de la derecha, pone Kitana y debería poner Mileena

BONUS STAGE MAGAZINE

Número 17

Octubre 2014

